TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年5月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第9号通巻94号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

別冊ふろく付!!
ファイナルファンタジーIII
完全必勝ガイド
これさえあればOKさ!!

1990・5・4　340YEN 税込
VOL.9

RPG 最新情報特集

まだまだ続く超大型RPGの発売ラッシュ!
徹底攻略情報と完全データをお届けします!
これさえ読めば、もう安心のお買い得特集!



SUPER!! HIPPON

●完全データ公開!!
女神転生II
ファイアーエムブレム
イースII

●マスターズクラブも大好評です。
ドラゴンクエストIV

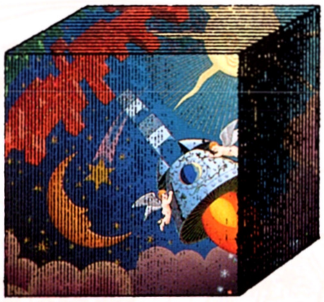
●大好評連載中
FANTASY LAND
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

別冊ふろく
さらに複雑になったシステムとストーリーを
わかりやすく徹底解説!前半全マップ付き!
ファイナルファンタジーIII完全必勝ガイド

FINAL FANTASY III

KONAMI







世にも楽しいシューティングパズル

クォース™
QUARTH

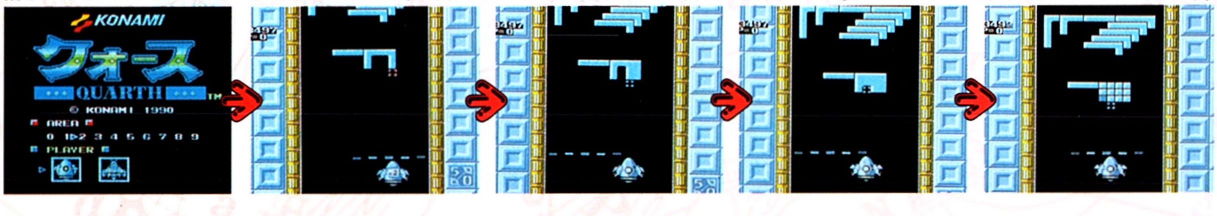
©KONAMI 1990

——撃つ、消す、夢中(クセ)になる。——

みんなが楽しくなって、ドキドキして、夢中になる。そんなゲームがつくりたくって、とうとう出てきた。その名も「クォース」。シューティングの楽しさとパズルの奥深さがドッキング。だからカンタンに遊べて、それでいてあきない。だれかれかまわず巻きこんで、それ行け熱中楽園へ。全国イッキに新発売。

ファミコン版 好評発売中 4,900円(税別)

落ちて来るブロックを四角にして消してゆきます。一度にたくさん消すと効率的で得点も大幅アップ。下のラインまで来るとゲームオーバーです。



ゲームボーイ版 好評発売中 3,300円(税込)

MSX2版 好評発売中 ■ X68000版 5月発売予定 ■ PC-9801版 近日発売予定

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977　ダイヤルは正確に

夢中なときが、いちばん楽しい。



「クォース」は、これが楽しいんだ。

いつもは、ゼッタイにファミコンしないママが、ぼくと2人同時プレーでいっしょにゲームに夢中になっている。ビックリしたよ。ひとりで練習していることもあったり、このごろ家中がクォースに熱中しているんだよ。

ファミコン必勝本
Vol.9
1990年5月4日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

●特別ふろく●
ファイナルファンタジーIII
必勝ガイドブック

COMPUTER GAMES TODAY
NEWS セガ、「GAME GERA」発表 ゲームボーイ逆輸入／パワーグローブ 他 4
HIT CHART 日本全国、ゲームファンの欲しがっているソフトは何なのか？ 8
SOFT SCRAMBLE ゴールデンウィークには何をプレイするかの参考に… 12

イースII 発売まであと1ヶ月。予備知識は今のうちに、ね。 14

ファイアーエムブレム 18

ドラゴンクエストIV
ジャーナル 行き詰まったら迷わずこれを読め！ 24
マスターズクラブ プレイ後の感想も続々集まってきてるヨ！ 28
誌上RPG〈第2部〉 さて、第2部の開催!! 予告 30

女神転生2 ー悪魔&合体DATA COLLECTIONー 33

NEW SOFT STREET フレッシュゲームのしぼりたて 143
キャプテン翼2 144
バトルフリート 146
ハッピーバースデイバッグス 147
キャッスルクエスト 145
大甲子園 146
ファミコン地獄耳 147
ワールドボクシング 146
ゲームパーティ 147

とじこみスペシャルVol.9
FANTASY LAND
COMIC&NOVELS

●ウィザードリィ外伝第2部●
「鳳凰の塔」
●スーパーブックガイド●
「この本を読め!!」
●DRAGON LORE●
「最後の竜に捧げる歌II」
●スーパーギャグコミック●
「死んでしまうとは何事じゃ」
●小説ウィザードリィII●
「風よ。龍に届いているか」



SUPER!! HIPPON

HOT GAME SCANNER

黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説 40
ガンヘッド 誤解してはいけない。SLGなのだ 42
パワーブレイザー ブーメラン 44
ゲームボーイクラブ デッドヒートスクランブル プロディア 他 46
PCエンジンクラブ バルンバ パワードリフト 青いブリンク他 116
セガ・メガドライブクラブ ファンタシースターIII 他 128

コラムランド
インサイドコラム カルト映画が好きなクインティの作者、田尻智登場 121
怪物博物館・ホラーは踊る モンスター／吸血鬼 122
亀松&みそのハードデイズナイト 落ちずに亀仙松ちゃんの巻 123
雅孝司のパズル天国 暗号パズル、又は覆面算の巻 124
神話世界の旅人たち 騎士の友情篇 139

バグボーイクラブ みんなのお便りで作る裏ワザ＋お笑い 105
ウィザードリィ友の会 忍者根本責任編集。このページに彼のエネルギーの全てが…… 126
FAMI-COM. FREE TALK 気軽に発言。気軽にお答え 127
INFORMATION～ゴールデンウィーク特集～ 花の万博ガイドも今回はあるよ 138
プレゼントのお知らせ………136 新作スケジュール表………148 必勝本カレンダー………150

ゲーム別さくいん

イースII……14～17
ウィップラッシュ……131
ガンヘッド……42・43
キャッスルクエスト……145
キャプテン翼2……144
黒鉄ヒロシの予想大好き勝馬伝説……40・41
ゲームパーティ……147
ダーウィン4081……130
デッドヒートスクランブル……46
大甲子園……146
ドラゴンクエストIV……24～27
ハッピーバースデイバッグス……147
バトルフリート……146
バルンバ……116・117
パワードリフト……118・119
パワーブレイザー……44・45
ファイアーエムブレム……18～23
ファンタシースターIII……128・129
プロディア……47
ポパイ……47
女神転生II……33～38
ワールドボクシング……146

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス 取材・文／編集部

NEW MACHINE

セガ、ポータブルカラー液晶「GAME GEAR」発表

●携帯ゲーム機市場にセガも参入。カラー、低価格、液晶テレビとしての機能をそなえて登場。

セガは4月5日、カラー液晶ポータブルゲーム機「SEGA GAME－GEAR」の発売を正式発表した。

予定価格は￥19800(本体価格のみ)で、今年9月に発売。初年度で100万台の販売を目標としている。

「ゲームボーイ」(任天堂)、「リンクス」(アタリ)につづいて、これで液晶ゲーム機は3機種目。発売が噂される日電ホームエレクトロニクスのポータブルPCエンジンと合わせて、また熾烈なシェア争いが展開されそうだ。

ところで、「GAME GEAR」と同時発売されるソフトは以下3作品。

● 「コラムス」～色合わせのパズルアクションゲーム。

● 「スーパーモナコGP」～体感3Dレースゲーム。

● 「ペンゴ」～アーケードゲーム往年の名作。迷路内のパズルゲーム。

これらを含めてセガからは、年内に10タイトルが発売される予定。また右表に挙げた各社がサードパーティとして参入すると、セガは発表している。

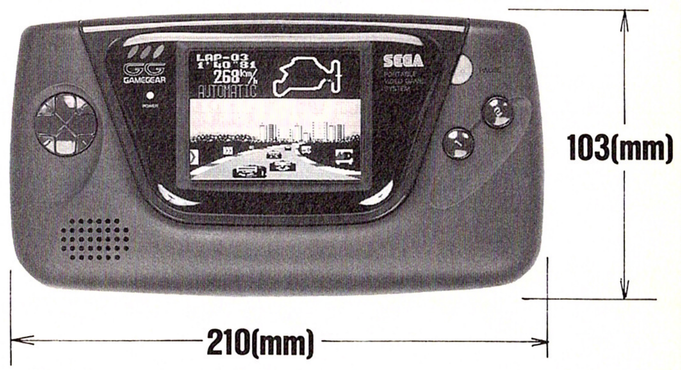
「GAME GEAR」は別売のチューナパック（予価￥12800）を装着すれば、通常の液晶テレビジョンとしての使用が可能で、セガは同マシンが〝多機能〟であることを強調。3.2インチ画面で、160×146画素の機能を考えれば、液晶テレビとしても安価であるとの声も、早くも出てきている。

また電池のほかに、別売りでACアダプタ（予価￥1000)、カーアダプタ(予価￥2500)、バッテリーパック（予価￥3500）も発売され、4通りの電源が使用できる。

各マシンが、それぞれの長所をアピールしての携帯ゲーム機競争。セガは、①自社の強力なソフト、②低価格、③テレビとして利用できる多機能性を軸に、「GAME GEAR」を投入する。

SEGA GAME GEARのおもな仕様

おもな仕様⦿画面サイズ：3.2インチ／CPU Z－80A（3.58MHz）／画素数：160(横)×146(縦) ドット／色数：最大表示4096色中32色／通信機能：2～8人まで可能



参入が予定されるサードパーティ各社

ナムコ	金子製作所	マイクロキャビン
サン電子	日本コンピュータシステム	日本テレネット
シグマ商事	システムソフト	ウルフチーム

REIMPORT

アメリカ向けゲームボーイの逆輸入現象、起きる

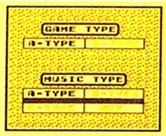
●街で見かける〝黒い箱〟入りゲームボーイ。買って心配ないか？ 国産品より得か？ 損か？

相変わらず品薄状態が続く「ゲームボーイ」だが、最近都市部のディスカウント店等で〝輸入ゲームボーイ〟が販売される現象が起きている。これらはアメリカから取り寄せられたもので、本体は日本とまったく同一の品。ただし同梱の商品に「テトリス」のほか、対戦ケーブルとステレオヘッドホンがついており、価格は￥15000～￥16500程度で販売されている。(本誌調べ)

「ゲームボーイ」のハード・ソフトは一部のファミコンソフトと違って、輸出・入、他国での販売が原則として自由。それゆえに起きた〝逆輸入現像〟のようだが、販売しているショップでは…「お客様の要望があまりにも多いので、海外部門を通して日本に仕入れています。複雑な国内の流通経路からよりも、むしろ入手しやすいですよ」（大手量販店・仕入担当者）と語っている。またこの現象、任天堂も事実上放任状態。「国外から持ち込まれたものに関しては保証書が使えませんので、ご注意ください」と警告を発するのみだ。理不尽な抱き合わせ商法に強力ライバル出現か？



↑対米輸出用の「ゲームボーイ」のパッケージ。もちろん取扱説明書は英語で書かれている



←ゲーム内容も日本版と同じ。ただし、MUSIC Aの曲が「トロイカ」に。また難度もやや低い



→日本用と違い、同梱商品が多い。「テトリス」が標準装備

COMEBACK

ディスクシステム、復活を賭けソフトナップを強化

●テトリス作者による新作、ハドソン・ナムコの旧作で復活に賭ける任天堂・ディスクシステム。

1986年2月に発売され、数々の参入メーカー及び自社ソフトにより発展した任天堂・ディスクシステム（'89年末の普及台数339万台）。が、ここ1～2年は右の表に示されるように、ソフト発売タイトル数が激減しており、低迷状態に入っている。これは、ディスクソフトが容量、メーカーにとっての利益という点でロムカセットに勝ることができなかったのが原因とされている。しかし、最近任天堂に〝ディスク復活〟をかける動きが生じた。

まず、あの「テトリス」の生みの親であるアレクシー・パージトノフ氏の手による新作「ナイトムーブ」がディスクカードとして発売される。

さらに、任天堂側に用意されているアドベンチャーゲームの基本的な形式（骨組）に、糸井重里、いとうせいこうなどの著名人がシナリオをのせる、アメリカのパソコンにあるノベルウェア的ソフトを今後定期的に発表していく予定があり、再びソフト強化のきざし。

またメーカー単位では、ハドソン、ナムコ2社のソフトがディスク書き換えソフトにラインナップされたことも効果は大きい。ディスク未参入だった両社が旧作をディスク書き換えソフトとして提供することを任天堂と契約。

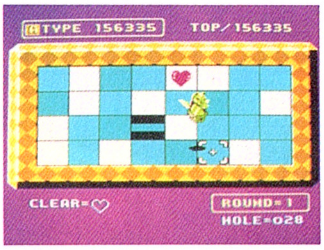
書き換えが予定されているタイトルは、ハドソン：「ボンバーマン」（4月27日開始）の1タイトル、ナムコ：「ゼビウス」「パックマン」（5月18日開始）、「ギャラガ」（6月22日開始）、「ギャラクシアン」「ディグダグ」「ディグダグ2」（開始日未定）の6タイトル。かつての名作がそろってディスク化されるのだからユーザーとしては喜ぶべきことだろう。

今年中に発売が予定されているスーパーファミコンをにらみ、今後、「ファミコン」、「ゲームボーイ」、そして「ディスクシステム」との4本柱として〝全てのハード健在〟を任天堂は目指しているかのようだ。

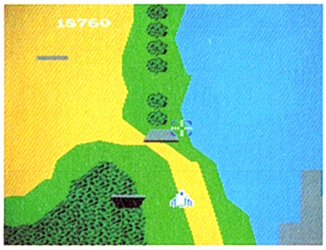
ディスクの新しい道が見えた。

ディスク用ソフト発売本数の推移

年	本数
1986年	27タイトル
1987年	61タイトル
1988年	58タイトル
1989年	18タイトル
1990年	0タイトル



↑発売日などの詳しいことは未定、「ナイトムーブ」。チェスのナイトを使ったパズルゲームとでも言うべきか



↑「ゼビウス」。次々とラインナップされる古き良き作品群によって、ディスクに復活のきざしが



CORPO RATE

アメリカ産コントローラ「パワーグローブ」日本上陸

●アメリカンコントローラ、「パワーグローブ」に目をつけたパックスコーポレーションの先見性と冒険。

アメリカでヒット中の〝異色〟コントローラ「パワーグローブ」が日本に上陸する。（日本での商品名「パックスパワーグローブ」7月発売予定、価格は￥20000前後を予定）。

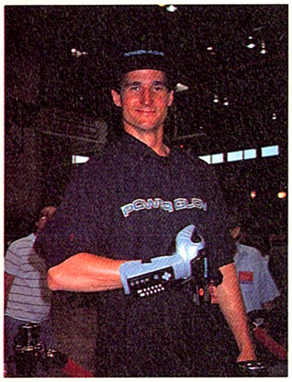
日本に外国で設計されたファミコン用周辺機器が販売されるのは、これが初めてのケース。

日本国内だけで、20種類近くも発売される、ジョイスティックや汎用コントローラは、本体やソフトには及ばないものの見のがせない第3の市場。あの拡張端子から数々の商品が生まれている。しかし、連射機能から始まって、ファミリートレーナー、ターボファイルと多彩な商品群は、もはや飽和状態に差しかかっているといってさしつかえない。アメリカ産、パフォーマンス型コントローラ「パワーグローブ」は高い付加価値で、勝負に出た。

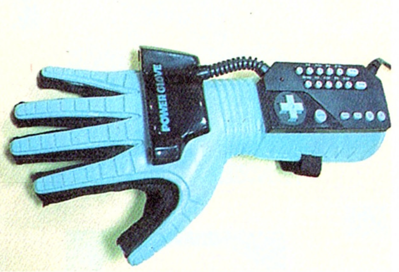
日本での製造・販売権を得たパックスコーポレーションは、「このパワーグローブは、長い時間をかけて浸透していく商品だと思う。この商品を通して、ウチの社名が多くの若い人たちに知ってもらえる楽しみもある」と同社は長期的な期待をかけている。

同社は最近、マイケル・ジャクソンの肖像画を約3億円で購入し、話題を提供した経歴を持つ。こんな個性を持つ企業が、ゲームビジネスに興味を持ったことは、業界に刺激を与えるという意味において意義深いのではないか。

今後の展望について同社は、「任天堂とのライセンス契約もすすめていますし、このパワーグローブ専用のソフトを開発していきたい」と語る。またゲーム以外の情報サービスとして、双方向の公衆FAX「インテリジェントFAX」や汐留（東京都中央区）に7月オープン予定のパックスシアター〝サイカ〟の運営など新手のアミューズメントビジネスに貪欲に取り組む、とのことだ。パックスパワーグローブ、新時代のサクセスをつかめるか？



←アメリカでは肉体派志向で売られていた



●ゲームメーカー週間株式市況

3/26～4/6

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	18100	21800	18100	19900	△1600
コナミ	7800	9590	7800	8500	△700
セガ	5810	6660	5810	6350	△650
ナムコ	1660	1850	1500	1580	▼60



テトリス国際大会

なんと！世界7ヵ国の強豪が参加する、テトリス国際大会が開かれましたッ。去る3月25日に東京築地で行なわれたこの大会は、NHK衛星放送でも生中継されたビッグイベント。そこで、この画期的な試みを一目見るべく取材班を派遣、ここにそのリポートを送ろう。では、参加選手の紹介から、始まり始まり——。テケテン。





NHK衛星第2放送より

● ルールと大会規約
ゲームボーイ版テトリスの対戦型をファミコンに移植して使用。2人1組のトーナメント方式で争う。勝敗は、自分が先に30ラインを消すか、相手がブロックをつまらせてしまえば1勝。制限時間内で勝ち数を競う。また対戦型のため、自分の消したラインが相手の画面に積まれる。2ℓ消せば1ℓ送れる。3ℓなら2ℓ、4ℓ（テトリスと言う）なら全部だゼ！

参加選手

マーク・スミス（イギリス）



別名〝太陽の申し子〟。虎の穴出身の雑誌編集者(22)

ヤンセン・ポールス（オランダ）



プログラマー。人呼んで、荒れ狂うオランダの大風車

大堀　康祐（日本）



ご存知日本が誇るプロゲーマー。世界に通用するか⁉

クレア・サノワー（フランス）



愛のヨーロッパ超特急、ゲームカウンセラーの20才

ジョン・コーデル（アメリカ）



アメリカ任天堂の技術者。国際電話でのエントリー

陳　玉蓮（台湾）



アジアの赤いバラ。22才OL。純情の心と超絶テクニック

キラー・ザ・テトリス（国籍不明）



謎の覆面ゲーマー。その技を見た者には死が…（ウソ）

八木　貫弘（日本）



業界ではゲーメスト・タッキーの名で知られる凄腕

●取材・文／松岡賢二　撮影／石川徹

世界で一番国際的な

いよいよ第一次予戦スタート！

♬ンチャチャン、チャチャンチャチャンチャチャン！♬～と軽快なF1のテーマソングに乗って、第一次予選が、今まさに始まろうとしておりますッ。ここで一次予選の組合わせを発表しますと、1組目が大堀VSスミス、2組目が陳VSヤンセン、続いて八木VSキラー、クレアVSジョンといった対戦ですッ。キラー・ザ・テトリスのウォーミングアップでしょうか、シャドー空手の「シュッシュッ」という音が会場に響き緊迫してきました。全く不気味な男ですッ。『ピィーッ』、おおーっと、今司会の昌子チャンが色っぽい唇で笛を吹きスタートだあ！一勢にブロックが踊り出した

お、日本人2名とオランダ、そしてアメリカが飛ばしているゾ。テトリスでラインを送って、相手をみるみる追い込んでいる。早くも大堀選手、イギリスのスミスに3連勝してブッチギる！続いて、八木選手もキラーにつけ入るスキを与えない。アッ、何を思ったかキラー、逃げて行きますッ。勝ち目がないとみたのかッ。オッと、こちらではクレアがピンチ！頼む負けないでくれッ。一方静止画像で送られてくるヒゲのジョンは不敵な笑みを浮かべております。「ピピィー」あーっとここで10分過ぎて一回戦が終了。勝ち残り組は、余裕の日本勢2名に加えて、確実にラインを消





当日会場では

国際大会の会場があった築地の電通本社では、時を同じくして、任天堂と電通が共催した「ゲームセミナー」が開かれていた。これは、ゲーム製作者を養成するセミナーで、この日は、糸井重里氏、チュンソフトの中村光一氏、ファミマガの山森尚氏を迎えて、講演会が行われた。テトリスに劣らず、熱い雰囲気が充満してたぜ。



↑テレビ放映第2部ではドラクエについてディスカッション！



↑セミナーの先生方。手前から糸井重里氏、中村光一氏、山森尚氏。気迫十分のセミナーでした

?ゲーム大会



↑〝事実上の決勝〟で試合を優勢に進める、タッキー八木。右端一列を空けて連続してテトリスをブチかます。2勝3敗と追上げた大堀選手だが、無念の終了



➡右から、司会の西川りゅうじん氏、山下規介氏、池田昌子チャン。昌子チャンの口がイイ！



したヤンセン、凸ブロックの使い方に冴を見せたジョン、となっております。

あれ、何やら場内が騒がしくなってきましたが何でしょうか……、アッ、ミスター・パジトノフです、テトリスの製作者自らがやって来てくれました！各選手を激励してます。役者が揃い、ガゼン盛り上がってまいりましたあ！

『ピィーッ』2回戦の笛です。組合わせは、事実上の決勝戦と評判の高い大堀VS八木の日本人同士の対戦にヤンセンVSジョンとなってます。アッ八木選手2連勝、大堀危うし！3戦目もテトリスを食らったァ、どーした大堀、後がないぞォ。オーッとココで大堀選手のテトリス返しが炸裂、一気に一勝を上げた。テトリス返しの応酬となり、まさに世界レベルのバトルを演じております。そして、また、ヤンセン対ジョン戦は、ジョン強し！米国任天堂の意地を見せます。「ピーッ」ここで2回戦も終了。結果は、八木、ジョンが決勝へ勝ち進みました。大堀選手、2勝3敗で惜しくも、敗れておりますッ。

アッと、キラーが帰ってきました。覆面を脱ぎますッ。なんと、キラー・ザ・テトリスは松尾伴内でありましたあ。「オレ、ホントはウマイんだけどな」などと、タワ言をいっておりマス。そうこうしているうちに、パジトノフVSジョンの、米・ソエキジビションマッチが始まりました。がしかしィ、パジトノフ氏は今ひとつのよーです。アッと言う間に3連敗です。対戦型には慣れていないのか、ウーム残念。念。さて、トーナメントに戻りましょう。3位決定戦は大堀選手の勝利に終わり、いよいよ八木VSジョンの決勝戦です。田尻・大堀両巨匠が、〝ゲーメストタッキー〟と恐れるだけあってサスガにツヨいッ。しかし、ジョンもあなどれませんッ。折しも今年は真珠湾攻撃60周年の年に当たり、決死の戦いを挑んでくるでしょう。『ピッピィー』、パジトノフ氏の合図でスタートです。ア、どうした八木選手、緊張のためか調子が出ません。アッという間に一敗です！



←クジで補欠だった田尻氏

ここから読むな THE結果!!



2戦目に突入、八木の顔から笑みが消えた。司会者も絶叫して応援する！ヨシ、そこでテトリスだ！落ち着きを取り戻し、次々にテトリスを決め、ついに優勝をもぎ取った！パジトノフ氏からトロフィーを受け高々と上げる八木選手、おめでとう。では皆さん、御気嫌よう、サヨウナラ！



COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.8のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	1	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	445	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ
2	7	↑	ファイアーエムブレム	任天堂	199	任天堂のファンタジーシミュレーションゲーム。ユニット毎に名前がついているのが特徴
3	2	↓	女神転生II	ナムコ	195	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにグレードアップ
4	6	↑	ドラゴンクエストIV	エニックス	97	超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。AI搭載で4MBバックアップ。¥8500で発売中
5	9	↑	イースII	ビクター音楽産業	82	一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様
6	17	↑	クォース	コナミ	71	落ちてくるブロックの隙間を狙い弾を打ち込んで消していく逆テトリスな新感覚ゲーム
7	4	↓	ウィザードリィIII	アスキー	69	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
8	14	↑	忍者らホイ！	アスキー	62	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
9	12	↑	忍者龍剣伝II	テクモ	55	シネマウエア的手法が新鮮だったシリーズ第2弾。キャラの動きもさらによくなった
10	10	→	水滸伝・天命の誓い	光栄	47	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意パソコンゲームよりの移植

順位	前回	タイトル	メーカー
11	11	キャプテン翼2	テクモ
12	5	魍魎戦記・魔陀羅	コナミ
13	—	ゴッドスレイヤー	SNK
14	19	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
15	3	ベストプレープロ野球2	アスキー
16	18	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン
17	16	Might and Magic	学研
18	—	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ
19	—	ロックマン3	カプコン
20	15	テトリス	BPS

順位	前回	タイトル	メーカー
21	—	熱血高校ドッジボール部・サッカー編	テクノスジャパン
22	—	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン
23	13	信長の野望 戦国群雄伝	光栄
24	8	サンサーラナーガ	ビクター音楽産業
25	—	迷宮島	アイレム
26	—	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ
27	—	SDバトル大相撲	バンプレスト
28	—	ドラえもん	エポック社
29	24	ディープダンジョンIV	アスミック
30	—	ハットリス	BPS

●新タイプSLG急上昇！

注目すべき動きといえば任天堂のファイアーエムブレムの急上昇ぶりです。RPGやSLGのおもしろさをうまくとりいれたニュータイプのゲームです。トップ10内では常連組の加えて、6位までくいこんだコナミのクォースが目立ちます。テトリスに続くアクション・パズルのベストセラーになるか!?アスキーのコミカルRPG、忍者らホイ！も今後の動きが注目されるところ。下位はあまり動きなし。ビッグ・タイトルの発表が待たれます。



↑来週の発売を前に、読者の期待も盛り上がってる「ファイナルファンタジーIII」



↑遂に2位にまで上りつめました。任天堂の放つ「ファイアーエムブレム」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑先月末に発売されるやいなや3位にランクイン「魍魎戦記・摩陀羅」

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	ー	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン
2	3	テトリス	B.P.S.
3	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
4	ー	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ
5	8	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
6	ー	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー
7	ー	ドラゴンボール3	バンダイ
8	4	キテレツ大百科	エポック社
9	10	ファミスタ'90	ナムコ
10	2	悪魔くん	バンダイ

●「ドラクエⅣ」、一歩後退

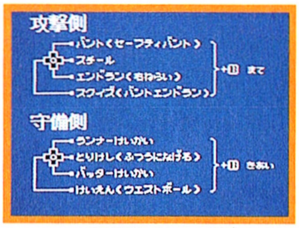
「ドラゴンクエストⅣ」が調査店の一部で品切れ状態。したがって今号では3位に後退。とてももったいないですね。その間トップに来たのが「魔神英雄伝ワタル」です。バイハドソン。ハドソンのソフトが、ファミコン用ソフトで1位になるのは久しぶりのこと。キャラクターの人気もさることながら、アクションRPGとしての評判も上々です。2位に「テトリス」が。A・パジトノフ氏の次作「ハットリス」が発売されれば、彼の作品2つが、TOP10に顔を出す可能性もでてきました。「摩陀羅」、「ベストプレープロ野球Ⅱ」は期待されたほど伸びず。「スーマリ3」、「ドラゴンボール3」らの古株に囲まれて苦戦したもよう。「ファイナルファンタジーⅢ」は第2の「ドラクエⅣ」になれるか？



↑今回突如1位に踊り出ました。ハドソンの魔神英雄伝ワタル～外伝～



↑入荷数が間に合わなかったか3位に転落「ドラクエⅣ」



↑こちらも野球物の中での人気はファミスタと人気を二分、「ベスプレⅡ」

●普段、皆さんはどんなお店でゲームソフトを買っているだろうか。おもちゃ店、カメラ店やディスカウントショップなどが多いのだろうか。

今回は、ユニークなファミコン専門ショップのお話を紹介しよう。

●うちの近くに中古ファミコンソフトのお店があるんですが、そこではカセットを買ったときにサービスチケットを発行してくれるんです。それをある枚数まで集めると、いくらのカセットと交換できるとかって決められているんですけど、その中に、「店頭のファミコンで10分間ゲームをプレイできる」、というのがあります。以前「テトリス」が手に入りにくかった時期には、ここでワイワイガヤガヤと友達といっしょにプレイしている子供とかをよく見かけました。ディスクカードも充実しているし、小さいながらもとても親しみやすいお店です。

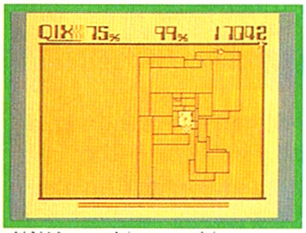
（東京都・Kさん）

●ユニークなお店、あなたのまわりにはありませんか？ もし見つけたら、ぜひレポートして下さいね。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	4	クイックス	任天堂
2	2	テトリス	任天堂
3	5	クォース	コナミ
4	1	SD戦国伝	バンダイ
5	ー	魔界塔士SaGa	スクウェア



↑南京玉すだれ調のCMで妙なインパクトを与えた「クイックス」が1位

●遊びやすさがヒット

見ての通り任天堂の「クイックス」が今回のトップ。2位・3位の「テトリス」「クォース」などとからめて考えてみると、手軽に遊べる、という要因、つまりゲームボーイならではの遊び方に向いているソフトが求められているように思えます。1、2位は固定画面思考型、2・3位はパズル、とGBらしい、GBのためのソフト、な気がします。

～読者の声～

●ドラクエⅣは大いによかった。が、2回クリアしたらあきてしまったようだ。やはりⅣも売却される運命なのか…。RPGとはそんなものだと思う。僕はトルネコより「まどろみの剣」をもたしたライアンの方がよかった。

（茨城県P.N.広目天政宗）

●ベストプレープロ野球Ⅱを買ったけど前作よりかなりよくなったと思う。漢字になったり項目が多くなったり今、セ・リーグでやってますが、まだまだ先は長いようです。

（愛知県　満田重文）

●あのさあサザエさんのエンディングテーマを聞くと「明日学校かあ、宿題まだやってねえや」と憂うつな気分になっちゃうんだよな。これが。

（東京都　柳田富美男）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.8のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー／票数	コメント
1	2	スプラッターハウス	ナムコ 116	仮面の精は、なぜリックに力を貸してくれたのか？　そこに、最後の秘密が隠されているのだ
2	3	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ 79	このゲームのポイントは、パーティの組み方。各キャラの特性を考えないと失敗するぞ
3	—	ワルキューレの伝説	ナムコ 50	とにかく、ナムコの看板娘ワルキューレの表情が豊かなのだ。魔法のグラフィックもスゴイぞ
4	1	源平討魔伝	ナムコ 33	マニア向けアクションゲーム。超辛口でシビアなバランスは、ゲーマーを選ぶのである
5	5	桃太郎伝説II	ハドソン 32	ファミコン版の移植「桃伝ターボ」も、ずいぶんPCナイズされるようだ。どっちも楽しみっ
6	4	ボンバーマン	ハドソン 29	PC版は、5人同時プレイができる。1画面で、5人が爆弾を仕掛けまくる…。壮絶だなあ
7	7	バルンバ	ナムコ 25	最近、かわいいキャラの難しいゲームが増えた。外見で判断してはいけないのだよ
8	—	ネクロスの要塞	アスク講談社 24	シネマチックウォーシーン、ツインマップ、オムニバスシナリオ。新しさいっぱいのRPG
9	—	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ 23	しゃべる、伸びる、笑かすと、実に楽しいアクションゲーム。移植はカンペキ。べらぼーっ!!
10	10	うる星やつら	ハドソン 22	私がこのゲームに望むことはただ一つ。メガネを、千葉繁先生を出演させてくれ～っ!!

「ラスマゲ」1位狙う!

さすがパソコン各機種でロングセラーになった「ラスマゲ」。しっかりと上位をキープし、1位をうかがっています。また、3位の「ワルキューレの伝説」は、アーケードから移植のRPG風味のアクションアドベンチャー。1人プレイ専用になってしまいましたが、サンドラはサブキャラクターとして登場します。

10位の「うる星」ですが、PC用オリジナルストーリーのAVGです。行方不明になったしのぶを捜して、舞台は友引高校から、面堂邸、さらには宇宙にまで広がっていきます。あー、早く遊びたいっ!!



↑「源平討魔伝」を抜き、今回1位となったのは「スプラッターハウス」

VOICE

正式発表はまだされていないが今年の1月、ラスベガスで行われたCESで公開された「ポータブルPCエンジン」(仮称)について期待していることを熱心なPCエンジンファン数人に聞いてみた。

「『ダンジョンエクスプローラー』のような通信ゲームを外でできるなんてすごいと思う。」

「今まで5人までしかプレイできなかったのが最高8人までプレイできるとなると、サッカーやバレーボールのようなスポーツゲームがなんでも楽しめ、なおかつ今までなかった楽しみ方も発見できると思う。」

「ポータブルPCエンジン専用のゲームがやっぱり期待ですね。」

続々発表されるポータブルゲーム機。さてこれはどこまでくいこめるのか？

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファンタシースターIII	セガ
2	2	ソーサリアン	セガ
3	—	サンダーフォースIII	テクノソフト
4	—	フェリオス	ナムコ
5	5	ストライダー飛竜	セガ



↑前回、前々回とブッちぎりの人気を誇る「ファンタシースターIII」

●新作がチャートイン

御三家の1つだったアフターバーナーIIが消え、かわってフェリオスとサンダーフォースIIIが上がってきました。両方ともシューティングゲーム。やはりいいハード→シューティングの図式があるようです。この他にも多くのシューティングが予定されていますが、どういった動きを見せるか、興味深いといえましょう。

VOICE



➡こんな「スーパーモナコグランプリ」がな・なんと



⬅こーんなに小さなマシンで遊べてしまうのだ

前ページ「NEWS」のコーナーでお伝えしたようにセガよりポータブルカラー液晶ゲーム機「GAME GEAR」が発売されるが現在発表されているゲームソフトは3タイトルのみ。今後メガドライブから移植されるゲームが出てきたら、メガドライブに対する世間の認知度も高まるかも。期待!!

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑あなたが神様っていう罰が当たりそうな「ポピュラス」が1位に…



↑遂にランク外に。「三国志」の長かったランクインもとうとう…

●ポピュラス登場！

ヨーロッパなどで大人気の「ポピュラス」が、ついに国産のパソコンへと移植、発売されました。前評判は上々だったものの、既存のジャンルに属さないタイプのゲームなので日本のユーザーに受けるかが不安でしたが、結果はこの通り。初登場でいきなり1位と華華しいデビューを飾ってくれました。移植の度合いも良く、ロングセラーとなりそうです。

第2位はコンパイルの「ディスクステーション4月号」。コナミの「クォース」や日本テレネットの「ヴァリスII」などを収録しております。

さて、その「クォース」ですが、初登場で4位と好調な滑べりだしを見せています。パズル風要素にシューティングをミックスしたこの作品、ゲームセンターでは今ひとつでしたが、パソコン界ではかなりのヒットとなりそう。

「ディスクNG1」はナムコ。同社の刊行物のパソコン版です。

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	ポピュラス	イマジニア	PC-9800シリーズ
2	—	DISC STATION 4月号	コンパイル	MSX 2
3	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX 2
4	—	クォース	コナミ	PC-9800、8800
5	1	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800、X 1 他
6	2	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	MSX 2
7	—	ピンクソックス2	ウェンディマガジン	MSX 2
8	—	DISC NG1	ナムコ	PC-9800、8800、X 1 他
9	4	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800、X 1 他
10	6	エメラルドドラゴン	バショウハウス	PC-8800シリーズ

●ロードス島人気再燃？

テーブルトークRPGのリプレイ、小説、カセットブックにアニメ――。まさにマルチメディアで展開する「ロードス島戦」。そのパソコンRPGがMSX 2版へと移植され、人気を呼んでいます。このゲームの見どころは、何といってもそのストーリー性の高さ。小気味良く展開していく物語に引きこまれてゆくことでしょう。解き終えたら小説をどうぞ。

ARCADE GAMES TOP 5



↑息の長い人気。カプコンの「ファイナルファイト」



↑ゲーム筐体の形が妙ちくりんという声も。「ライン・オブ・ファイア」

●FF3期制覇なる。

今回のチャートのトップも前回に引き続きカプコンのファイナルファイトが飾ることに… 操作が簡単な格闘物故、海外では日本以上のヒットぶり、国内では今回で三期連続の首位ということになりました。新製品で新しくチャートインしたのが2位の苦胃頭捕物帳と3位のMVP。クイズ～は前回までチャートインしていたカプコンワールド同様のアドベンチャークイズ。この手のクイズ物は一つのジャンルとして確立したようです。3位のMVPは定盤の野球物、アメコミ調のキャラの動きは斬新で、新鮮な楽しさがあります。



↑4台、8シートで通信が可能。ナムコの「フォートラックス」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルファイト	カプコン	本格派格闘ゲーム。3人の中から1人を選ぶ
2	—	苦胃頭捕物帳	タイトー	タイトーのクイズアドベンチャーゲーム
3	—	M.V.P.	セガ	技術力爆発リアルタイプグラフィックの野球
4	4	テトリス	セガ	ソ連産。世界中で大流行のパズルゲーム
5	3	1941	カプコン	194～シリーズの最高にして最後!?の傑作

体感ゲーム(アップライト・コックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
2	3	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃。思いきったゲーム筐体
3	2	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
4	4	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！ 体感ドライブゲーム
5	—	フォートラックス	ナムコ	四輪バギーの体感通信レースゲーム

●ポストテトリス作続く!!

チャート圏外の7位に入っていたアタリ社新製品クラックスや、前回このコーナーで紹介した、セガ社新製品コラムスなど、この所テトリスライクなゲームが軒並み出てきました。テトリスもそろそろ飽きられてきた昨今、ポストテトリスを勝ち取るのはどちらか興味深い所です。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

新学期が始まって緊張の糸がピーンと張りつめてる頃にやって来るゴールデンウィーク。天気の良い日は外で遊ぶのに最適な季節。天気の悪い日はこの「ソフトスクランブル」を参考に、ゲームをやってくれっ！

過去4号での順位

	Vol.5	Vol.6	Vol.7	Vol.8
黒鉄	−	−	1	1
ファイⅢ	2	1	1	1
ガンヘ	−	−	−	−
バルン	−	5	10	7
ファンⅢ	2	2	1	1
サイオ	−	−	−	−
デッド	−	−	−	−
スーパ	−	−	−	−

4月20日〜発売スケジュール

発売日	機種	タイトル	メーカー
4/20	FC	ファイアーエムブレム	任天堂
20	FC	勝馬伝説	日本物産
20	PC	ネクロスの要塞	アスク講談社
20	GB	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン
20	GB	ブロディア	トンキンハウス
20	GB	パズルロード	ビック東海
20	GB	ポパイ	シグマ商事
20	GB	デッドヒートスクランブル	コピアシステム
27	MD	ファンタシースターⅢ	セガ
27	FC	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア
27	PC	バルンバ	ナムコ
27	PC	フォーメーションサッカー	ヒューマン
27	PC	デスブリンガー	日本テレネット
27	MD	サイオブレードスペシャル	シグマ商事
27	MD	TELTELまあじゃん	サン電子

FC 黒鉄ヒロシの予想大好き 勝馬伝説

競馬の予想ソフト。新聞等で発表されたデータを入力すると、着順を予想してくれる。入力項目は20以上。マンガ家黒鉄ヒロシ氏のコメント付。



■日本物産
■4月20日発売
■￥8000(税抜き)　■カセット

●ゲーム性を排した予想のためのソフト、という発想は評価できると思う。しかしそもそもの立脚点がレースを“予想”することに置かれている以上、既存の予想手段である競馬新聞との位置関係の違いを何らかの方法で見せて欲しかった気がする。さんざんデータを入力させといて、出てきた予想は新聞の予想記号とまるっきり同じものというのでは、データ入力が徒労に思えてくる。(内田聡)

●競馬の予想のしかたはいろいろある。馬の眼を見て決める人もいれば、出目といって数字だけで買う人もいる。つまり、10万通りの予想法があったとしたら、このソフトは10万と1番目の予想と割りきってもらいたい。さて、その予想ぶりだが本命サイドに流れがち。新聞の◎×▲に影響が強いみたい。ま、勝ったあとのアブク銭(下品)で買うなら、楽しみも1.5〜2.2倍だ。(ヒラ坊)



難易度	★★★★☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	―
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC ファイナルファンタジーⅢ

シリーズ3作目を迎えた人気RPG。4人のパーティーがジョブチェンジ(職業の選択)をしながら、数々の謎を解明する。移動手段の多さも特徴の1つ。



■スクウェア
■4月27日発売
■￥8400(税抜き)　■カセット

●欲を言えば不満なところがいろいろある。進行と関係のない強制イベントの時間が長すぎるとか、ジョブチェンジのとき装備をすべて解除するのが面倒だとか、特に戦闘時に「攻撃」はスカがなくなったんだけれど「魔法」はあいかわらずスカをくらってしまうなどなど。でも、全体とすればきちんとRPGしていて、ファミコン向きの良質なゲームといえるのではないだろうか。(RYOII)

●容量だけ大規模化し、グラフィック、サウンドに頼り、本来RPGの楽しさの原点とも言うべきシナリオを無下にしたRPGが増えてきた昨今、純粋にシナリオを中心に考え、エンターテイメントしてるなってのが、やってみた素直な感想。前作の熟練度等の不評な点はしっかり改善されてるし…『ここの所RPGには外されているな』って思っている人には是非ともお勧め。(大堀康祐)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
BGM	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥♥♡

FC ガンヘッド

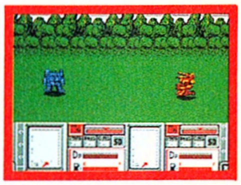
人気アニメのファミコンゲーム化。ロボットをキャラクターとした近未来シミュレーションゲームで、3タイプのバトルシーンが楽しめる。4人同時プレイ可。



■バリエ
■現在発売中
■￥6500(税抜き)　■カセット

●PCエンジン版のシューティングの移植ではないので、勘違いしちゃダメよ。ゲームの流れは比較的オーソドックスなものなんだけど、バトルシーンは若干ヒネッてあるんだ。アクション要素を採り入れたのはいいとしても、ボディーは画面、砲台はレーダーで見るというややこしさに苦しめられた。しかもオートモードでは勝てないというのも…。もっと考えて欲しかった。(S−MAN)

●PCのガンヘッドは、映画のイメージはなかったけど、こっちは多少気にしてるんだね。それにしても展開が遅いシミュレーションはいただけない。きっと広い広いMAPにちょっぴりのユニットってのが原因なんだろうな。売りのガンヘッドもあまりパッとしてないし…。遊ぶとそれなりに面白いんだけども、薦めるのはファンの人にだけということにしとこう。(さぐやーま)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC バルンバ

タテ、ヨコ、ナナメと多方向に強制スクロールするステージ構成と前後左右に攻撃方向を変化させる武器システムが特徴のシューティングゲーム。



■ナムコ
■4月27日発売
■￥6800(税抜き)　■Hu-CARD

●360°ってコンセプトはいい。とってもミョーな感覚のシューティングだ。けど、操作がヒジョーにムズい。何せ、方向、セレクト、ラン、I、IIと、全てのキーを駆使しなきゃならないんだよね。この操作になれるまでは死にまくる。プレイしてると、専用コントローラーが欲しくなる。それだけが惜しいんだよね。この難度で、コンティニューがないのもちょっとね…。　(北枕獲)

●一見コミカルシューティング風だけど、なかなかどうしてハードなゲーム。各エリア、敵キャラ、武器の特徴を把握しなけりゃ苦戦は必至。マイキャラの360°回転する攻撃システムの操作に慣れないことには、1～2エリアのクリアも難しい。ハードなゲーム性とユニークなシステム、コミカルなグラフィックがミックスされた不思議なゲームなのだよ。　(ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD ファンタシースターIII

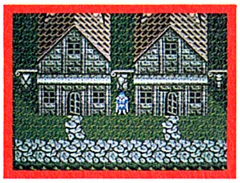
セガの看板RPGシリーズ第3作。IIから更に1000年以上も経った世界が舞台。ピラミッド状のマルチシナリオで、ある選択によって大きく物語は変わる。



■セガ
■4月21日発売
■￥8700(税抜き)

●いつもファンタシースターは驚きを与えてくれた。Iは申し分なし、IIはちょっとボルテージが下がったけどまあまあ。それじゃIIIは……となると別の意味で驚かされた。IIから進歩していないんだよね。メガドライブの顔となるソフトだけにもっと工夫が欲しかった。重要な戦略商品であることはわかるけど…。時間かかっても良作を、これが素直な気持ちだ。　(成沢大輔)

●オープニングから「結婚」について、いきなり考えさせられてしまいました。選ぶ相手によってストーリーが分かれていくなんて、思ってもみなかった展開ですよね。ゲームとしては、「I」、「II」を通してのファンの期待を超える出来であったかどうか……？　でも期待を超えるものを期待してしまうのが、名作と呼ばれるシリーズへのファンの気持ちですよね。　(マッキー)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD サイオブレードスペシャル

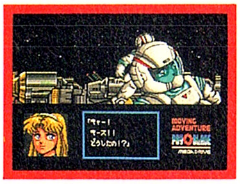
未来世界を舞台にしたAVG。事故の起きた宇宙船をめぐる事件と謎を解いていく。オリジナルはT&Eソフトが開発したパソコン版としてヒットした。



■シグマ商事
■4月27日発売
■￥8500(税抜き)

●メガドライブ初のAVGですけど、操作系を含めて、パソコンゲームからの移植なので、パソコンゲームの操作法に慣れていない人には違和感があるんじゃないかな。ムービングアドベンチャーと銘打っていたので、グラフィック的にとても期待してたんですけど、ちょっと絵が寂しかったです。いずれにしても、ジャンルが広がるのはメガドライブにとって良いことです。　(マッキー)

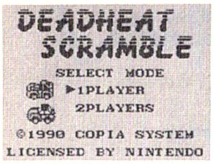
●近頃AVGというジャンルは活気がないだけに、メガドライブ第1作のAVGはどうなるのかなと思っていたが、まあ可もなく不可もなく。これまでのAVGと何ら変わりはなかった。しょうがないかな、パソコンソフトからの移植だもんね。ムービングアドベンチャーと言っても、そんなにハデにアニメーションするじゃなし。AVG大好きのかたが楽しんでみればいいんじゃない。(成沢大輔)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB デッドヒートスクランブル

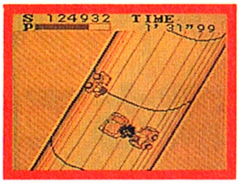
カーチェイスゲーム、とは言っても、他のマシンにクラッシュしつつアイテムを奪うハードな内容。オイルなどのトラップもガンガン出てくる。対戦可。



■コピアシステム
■4月20日発売
■￥3300(税込み)

●カーレースというのは基本的には、先行するクルマを追い抜いてトップを狙うものなんだけれど、このレースでは前や横のクルマにつっこんでクラッシュさせながら進むという逆転の発想にして実に秀逸なアイデア（アメリカあたりではこんなレースがありそうだけど）がナイスですね。プレイしても熱くなるし、ストレス解消にももってこいのゲームです。　(RYOII)

●こりゃえー!!　なんつってもただのレースゲームでない。溝状コースを走るもんだから、✚ボタンから手を放すとかってに路線をかえて障害物にドォーンだもん。スリルあるよ！　レースを有利にするアイテムは敵車に体当たりして出すんだけど、欲かくと突然デッケー岩が降ってきたりして心臓ピクピク!!特に対戦時は同じコースのアイテムを取り合うから血管ブチッと切れっぞ!!(くろす)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB スーパーチャイニーズランド

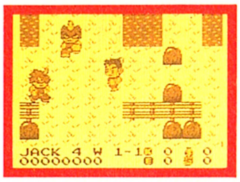
ファミコンでおなじみの「スーパーチャイニーズ」シリーズのゲームボーイ版。主人公ジャックが、全8ステージを戦い抜くカンフーアクション。



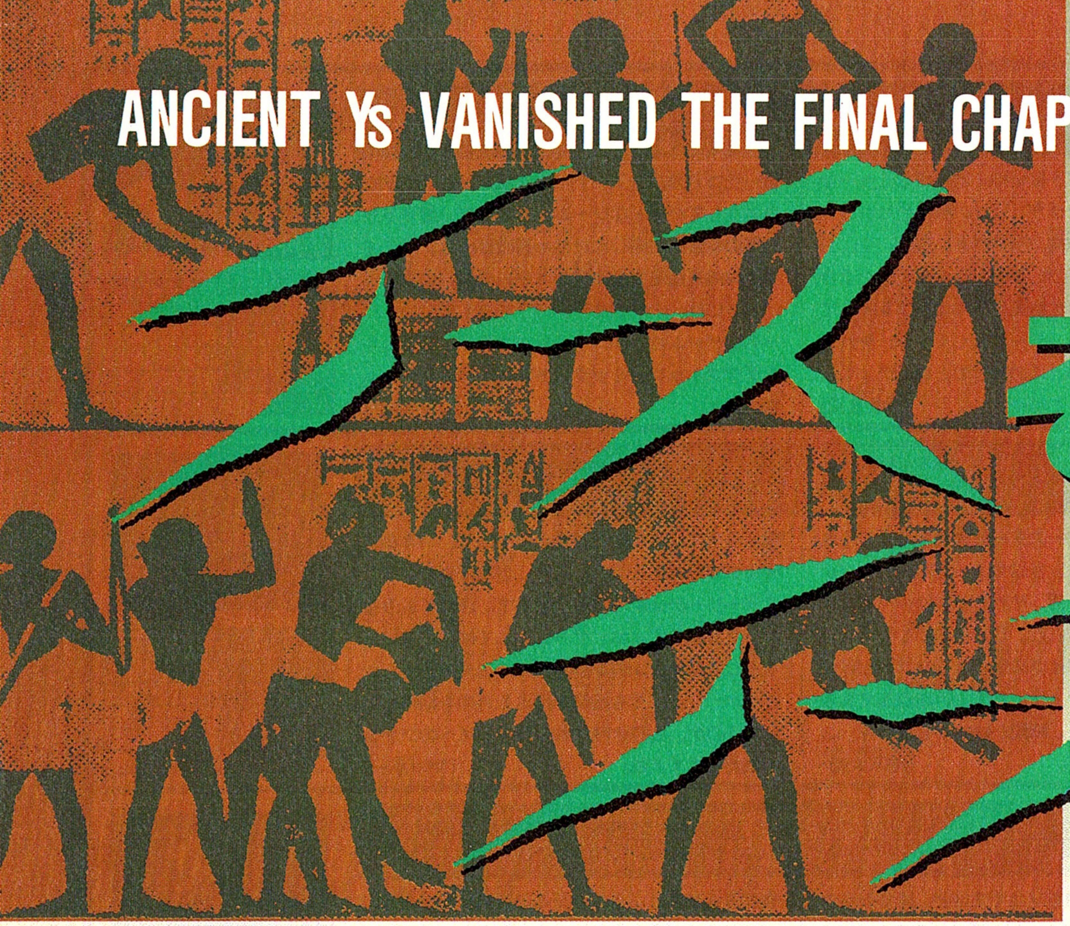
■カルチャーブレーン
■4月20日発売
■￥3300(税込み)

●ファミコンで独自のスタイルを築いているカンフーアクションゲームのゲームボーイ版だ。ファミコンではいろんなものがいっぱい詰め込まれていてそれをどう思うかで好き嫌いがわかれたんだけれど、ゲームボーイ版はかなりシンプルになって、アクションが中心になっている。ただ、これをゲームボーイでやるメリットってなんなんだろう。　(RYOII)

●ファミコン版のスーパーチャイニーズは初心者にもとても遊びやすいってことで、今でも中古ソフト屋さんで人気があるようです。近所の子供は今でも好きです。今回のゲームボーイ版もそういった低年齢層にうけると思います。キャラクターの動きがちょっとツライところがありますが、とても個性的でカワイイといえばカワイイのではないでしょーか。　(さくやーま)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

イースからそれはイースII

6冊の本を集め、これで長かった戦いも終わったと思えたあの日……アドルの横顔を包むように不思議な光が満ちてきた。そして今、ふたたび戦いの中へ!

イース〜それは魔の権化と化した本当の敵への序章〜

「イース」、それは中世史に名高い冒険家アドル＝クリスティンが残した数数の冒険日誌の第1冊目「失われし古代王国」に記されたエステリアの国に語り継がれる古代王国イースでの戦いを描いた物語である。

「イース」、その国は美しいふたりの女神と6人の神官によって治められ、緑あふれる恵み多き国としてすばらしい繁栄をとげた。

「黒い真珠」、と呼ばれる美しい宝石があった。イース誕生とともに作られ、世界のすべての魔法の源となった。この「黒い真珠」の魔力によって神官はクレリアという金属を作り出した。が、これにより、平和と相反する「魔」がこの世に現れてしまったのである。勢いを増した「魔」の力をとめることのできる者はいなかった。

神官たちは「黒い真珠」の力によってサルモンの神殿を天空へ昇らせた。しかし、魔物たちの追撃は執拗で、天空に昇ったサルモンの神殿を追いかけた。そして、魔力を結集してダームの塔を作ったのであった。

ふたりの女神は姿を消した。

やがて、魔物たちの追撃もなぜかなくなった。

イースの地は一応平和にもどった。いつしか、本当の平和がイースの地に復活することを願った6人の神官は、6つの章にわけた「イースの本」を子孫に託した、6冊の本がそろったとき、大いなる力が生まれるという伝説を残して……

800年後、冒険家アドルはエステリアの地に登場することになる。

エステリアの国ではすでに女神、神殿、古代王国イースの存在は忘れ去られ、それを知る者は神官の家系だけとなっていた。そんなある日、ふたたび「魔」が動き出したのであった。

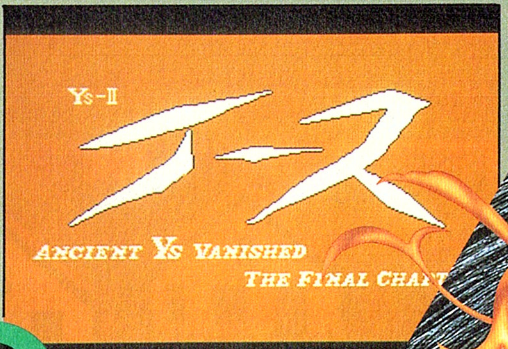
アドルは女占い師の言葉に導かれ、イースの6冊の本を探す旅にでた。そして魔導師ダルク＝ファクトとの戦いの末、すべての本を手にし、ふたたび地に本当の平和をよみがえらせた。

長く苛酷な戦いが終わった。が、そのときアドルの脳裏に不思議な声が響いた。「あなたには、まだ戦わなければならない本当の敵がいます。あなたをこれから天空に送ります」

やがて彼は不思議な光に包まれた。その光はしだいにまばゆさを増し、アドルにはもう、あたりを見ることさえできなかった。

イースⅡへ

■ビクター音楽産業
■5月25日発売
■¥7500（税抜き）
■4Mバッテリーバックアップ付





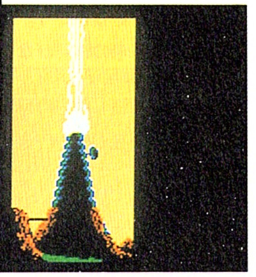
へのプロローグだった!!

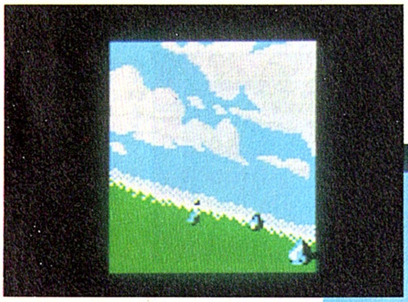
◘オープニングはⅠのエンディングから……そしてスタート!!

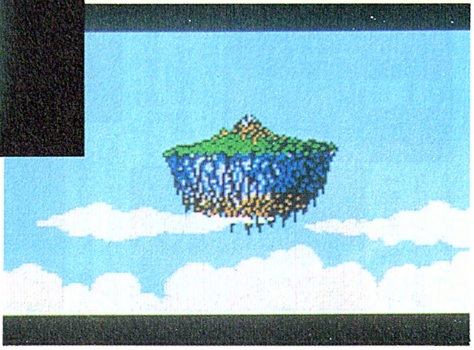


←「ダームの塔が沈黙しました」「アドルとやらの動きを見るとしようではないか」

↓大地は叫び、やがて景色は白い光につつまれ意識と共に消えていった

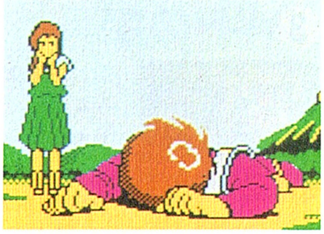






↑火山の爆発によって、岩石が飛び散った。それはこれからの波乱の冒険の幕開け！

➡6人の神官によって天空へと昇らされた国の運命が、ふたたびアドルの手に…



不思議な光に包まれ、気を失ったアドルは、見知らぬ少女によって起こされた。

「突然、あたりが真っ白な光につつまれて、胸騒ぎがしたので来てみるとあなたがここに倒れていて…」

女の子の名前はリリア。ランスの村からやってきたという。

「ここは？」とのアドルの問いに、彼女は「ここはイースっていう国」と答えた。

どうやら、あのとき脳裏に響いた声は夢ではなかったようだ。ふたたび、戦いのまっただなかにほうりこまれたようだ、とアドルは思った。

しかし、現在のアドルは丸腰でパワーもほとんどなくなっている。

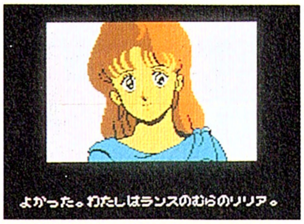
「このあたりは、魔物が多いの。はやくあたしの村にもどったほうがいいわ」

というリリアの声にうながされて、アドルはランスの村へと向かった。

新しい戦いの日々が始まる。

いったいどんな事件がアドルを待ち構えているのか？

冒険家アドルは、これから始まるとほうもない戦いを考え、全身に震えが走った。もう後戻りはできない。



➡彼女の名はリリア。ランスの村に住む少女である



↑そしてこのランスの村よりアドルの冒険がスタートする

■ランスの村〜いざ旅立ちのとき

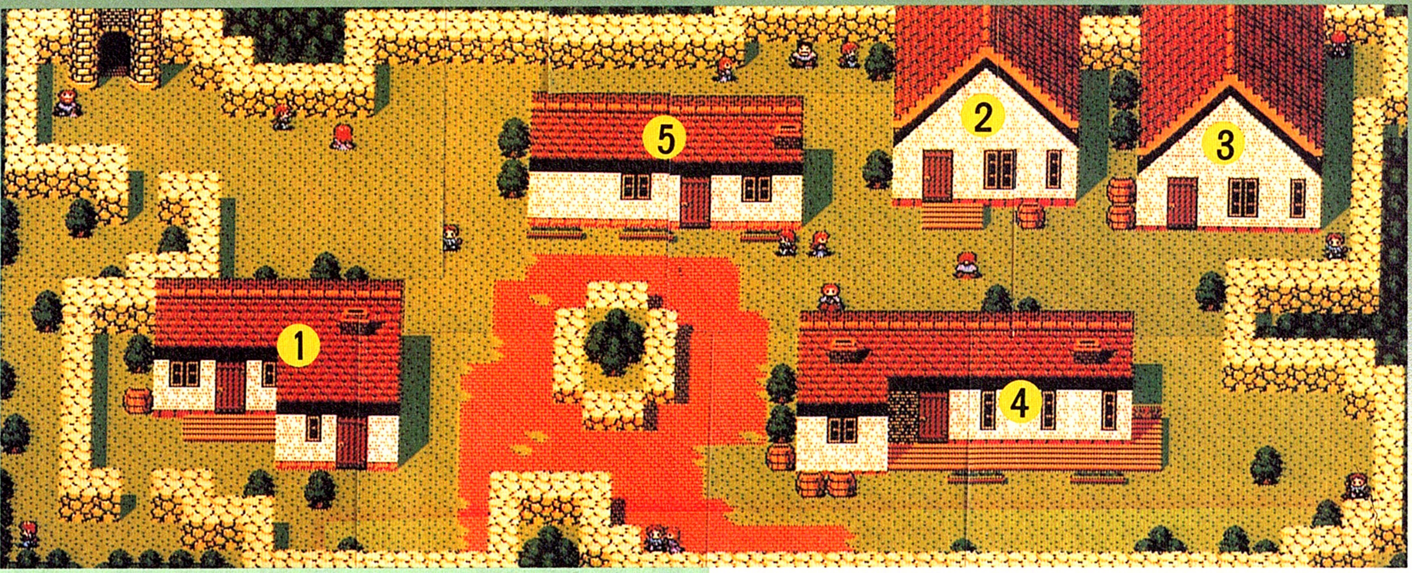
ふたたび世界平和のため、悪の権化を倒すため、イースの国へ送り込まれたアドル＝クリスティンが最初に旅の支度をするのが、このランスの村だ。

とりあえず、この村を歩き回ることから始めよう。前回に比べて、歩くスピードがかなり速くなっていることに気がつくだろう。これは移動に時間をとられなくて非常にありがたい。

さて、この村で最低限の装備をすることができるので、情報収集とともに武器を購入しよう。ただ、最初はまったくの一文なしなので、どこかでお金を調達しなければならない。場所はパノアの家。そこにはアドルを助けてくれたリリアの母親が！そして意外な事実を聞くことになる。

リリアの母親から手紙を託され、まずしなければならない目的が1つはっきりする。病気にかかっているリリアを救うため、フレアという医者を探すことだ。

そのほかにも、廃墟のどこかに1枚の石板があること。その石板には聖域と呼ばれる場所のことが書かれていること。薬草を取りにいって落盤にあった人間がいるらしいことなどがわかり、すべきことがはっきりしてくるのだ。



1 ジラの家

最近、ジラの家の地下室でぶきみな物音がするという。ひょっとしたらモンスターがいるのでは。見にいってくれとたのまれるがどうする。



←地下室でぶきみな音がするという

→地下室は静まりかえっているが…

2 長老の家



ここは長老の家の中。老婦人が、長老が廃墟のほうへ出かけたことを告げる。

↑長老は廃墟に出かけていて不在だった

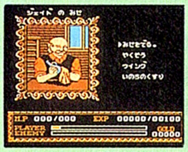
3 ギトの店



ここが武器・防具屋だ。とりあえずショート・ソードを買って武装するんだ。

↑ここで武器と防具をかって準備を整えよう

4 ジェイドの店



この店はアイテムを売っている。薬草、ウイング、命の薬とほしいものばかり。

↑ここでは冒険に必要な道具を売っている

5 パノアの家



ここはリリアの家だ。母親から重大な依頼を受ける。そしてお金が手に入る。

↑リリアの母親から悲しい話を聞くことに

まずすることを整理すると

ランスの町では、とりあえずアドルがしなければならないことがいくつか情報としてわかる。

まず長老の発見。廃墟の近くには広大な地下道があるという。しかし、そこへは村の長老の許可がないと入れないとのことだ。

また、このイースには6つの魔法があったということで、そのことはレグスという老人が知っているとのことだが、現在行方不明。いったいどこに？

また鉄鉱石を見つければ、高く売ることができるのだがその場所は。さらに落盤事故にあった男の所在、リリスの病気を直すことのできる医者を探すなどやることはいっぱいだ。



→ロダという名前の木の実についての情報



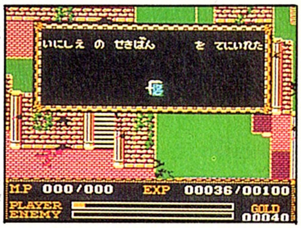
←廃墟の地下道に入るためには長老を見つけなければならない



←やはり地下には魔物が住んでいるようだ!?



→彼の家族が薬草を取りにいって、落盤事故にあったらしい



→廃墟のどこかにある石板を見つけなければならない

そして廃墟へ～戦いの日々～

ランスの村で装備を整えたら、いよいよ最初の戦いのフィールドである廃墟へと足を向ける。

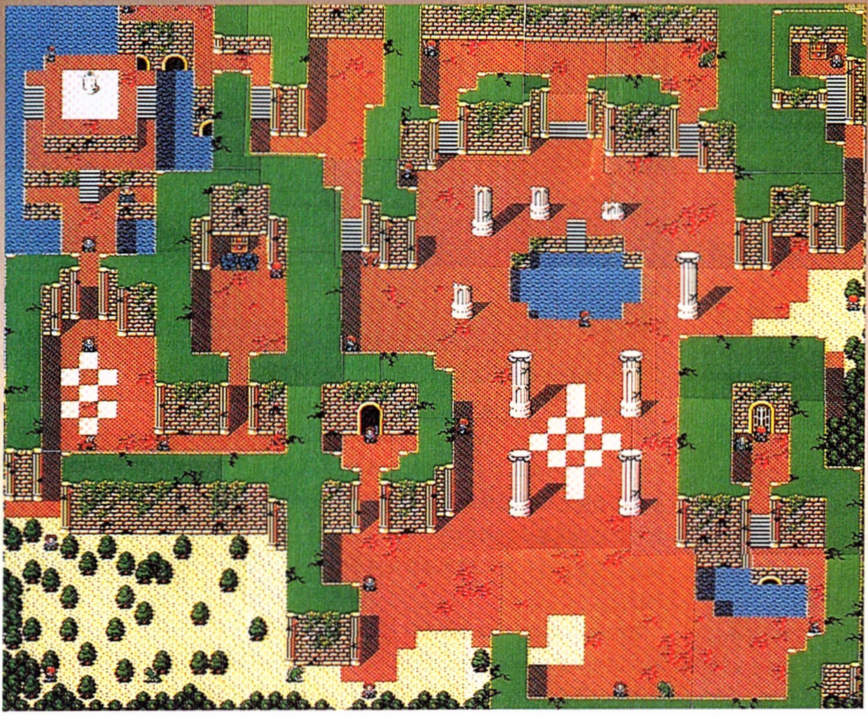
とりあえずあちこち歩き回ってみて、その廃墟がどんな地形をしているのかさぐってみよう。当然、モンスターも徘徊しているので不意打ちをくわないように注意しなければならない。

この廃墟にはいくつかの秘密と謎がかくされていて、こうした謎も解いていかなければならないのである。

この廃墟では、モンスターとの初めての戦いとなる。アドルのスピードはかなりなものなので、自在に操作できるようになれば、意外に速くレベルアップできるかもしれない。どちらにしても、モンスターから逃げているようではしょうがない。多少傷ついてもいいからどんどんモンスターと戦って、レベルアップをはかり、お金をためるんだ。

この廃墟には、モンスター、謎とともに宝箱も存在している。中には、ほとんどなにも持っていないアドルにとって貴重な物が手に入るだろう。

そして、レグスとの出会いは重要なイベント。宝箱を守るモンスターとの戦いが待っている。

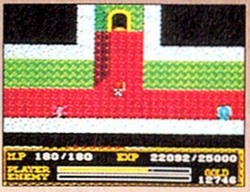


廃坑にかくされた秘密とは!?

東にある廃坑の入口を入ると、そこはモンスターの巣窟であった。しかし、ここには6体の神官の像がまつられている。複雑に入り組んだ迷路を抜けると神官の像があり、この像によってイースにかくされた魔法の秘密が1つひとつ解き明かされていくのだ。



↑ここが廃虚にある地下道への入口だ



↑地下道にとびらが。この中にはいったい何が!?



↑中はいくつかのこのようなほら穴でつながっている



↑神官バグルの像が眠る。像をとおして彼の声を聞くのだ

その先は氷の世界へ

廃坑の長い洞窟を抜けると、雪国であった。そこは、階段と滑り台によって何層にも連なった氷の世界。モンスターの種類も変わり、パワーもかなり違ってくる。この世界は完全に迷路と化していて、ちゃんとマップを作って歩かないとすぐに迷子になってしまう。さらに洞窟が至る所に点在していて、これが一種のワープゾーンの役目をしている。だから、この洞窟の位置もしっかりつかんでおかないといけないのだ。宝箱もあちこちに置かれているこの氷の世界で遭遇する謎とは？ そしてその謎に迫ることができるか!?



↑氷の世界は何層もの段差とそれをつなぐ梯子で成り立つ



↑さらにすべり台があって下への移動はスピーディー



→ここは氷の世界の内部。ワープゾーンの役目もする

さて、今回の戦闘は!?

モンスターとのバトルはアクションシーンとなる。通常はモンスターと半歩ずれての体当たり、あるいは横、後ろからの攻撃が基本だ。正面から向かっていったのではダメージが大きく、最初のうちはすぐにやられてしまう。戦闘に勝っても、ダメージが大きかったら、その場で動かずにじっとしているとヒットポイントが回復するから、ヒット＆ウェイ戦法でレベルアップをはかるんだ。

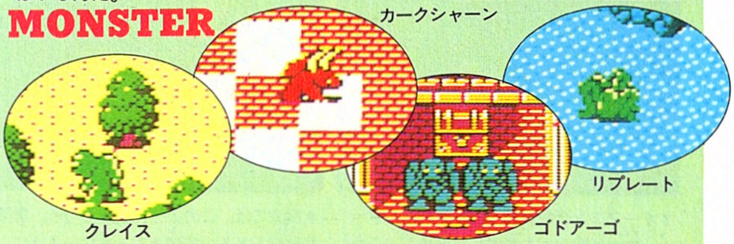


←武器を買っても装備しないと、何の威力も発揮しないのだ



→攻撃はおなじみの半キャラずらしによる攻撃がいいぞ

MONSTER



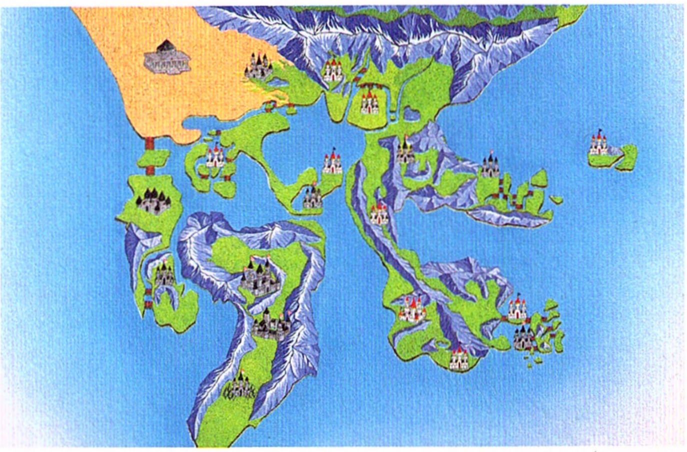
前半シナリオを深く突っ込んで解説!!

ファイアーエムブレム

■任天堂■4月20日発売■¥6000(税込み)

LOVE COURAGE FRIEND SHIP POWER PEACE

人は固い絆で結ばれている
愛と地上の平和のためなら
彼らは戦いも辞さない
幸福と繁栄が再び訪れるその日まで



SLG版ドラクエ!?

「ファイアーエムブレム」は25本のシナリオからなるキャンペーン・タイプのSLGである。つまり、それぞれのシナリオが関係しあい、1本の大きな流れになっているわけだ。

大局を見ることを楽しみのひとつとしているSLGは数多いが、残念なことにこれが弱点であることも否定できない。SLGが苦手な人は、いわば大局的視野に立てない場合が多いのである。そこで登場したのが、この「ファイアーエムブレム」でも採用しているキャンペーンだ。マップも比較的狭く、登場するユニット数も少なくなっているわけだから、確かにSLGが苦手な人でも入りこみやすい。ただ、問題となる部分もやはりでてくる。

SLGとしてのおもしろさが残されているか、である。

しかし、考えてみてほしい。RPGマニアが言うところの「ドラゴンクエスト」の評価を。とてつもなく難しい謎や苛酷な戦いがギッシリと詰まっているべきがRPGの必ずしもとらねばならない姿なのかを。

いや、違う。もちろん、そういう作品があってもいいけれど、そうでない作品も、やはりあっていいのだ。

つまり、この「ファイアーエムブレム」でも同じこと。ほど良い戦略性を楽しんでもらおうという姿勢を否定してはいけないね。しかも、この作品には「単なる入門用SLG」などという言葉を遥かに越えた要素を盛りこんであるのだから。

その要素とは「ストーリー性」だ。

ストーリー性が高いのだ

「ファイアーエムブレム」には、ユニットの生産という概念がない。つまり、あらかじめ用意された数のユニットを駆使して戦っていかなければならないわけだ。

これらのユニットは兵器ではなく人間。ファンタジー世界を舞台としているからだろう。彼(彼女)らには、それぞれ固有の名前、特長、グラフィックが用意されているため、ユニットというよりもキャラクターと呼びたくなってしまうほどだ。

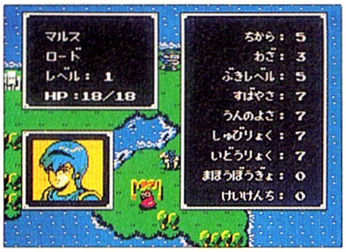
さて、このキャラクターたちと先に書いたキャンペーンが実は密接な関係にあることを気づいただろうか。そう、「ファイアーエムブレム」はストーリー性の高いSLGなのだ。ノリは、ほとんどRPGといってもいいぐらい。

短いシナリオだからこそ、全体を見わたしやすく遊びやすい。しかも、だからこそユニット生産廃止が活きてくる。仲間の補充は村にいる人の参加、もしくはシナリオ開始時のストーリーによるわけだから無理がない。

こうして同志を募ったり、仲間に裏切られたりしながら、メイン以外のサブ・ストーリーが生まれてくる。さらに、キャラクターの「死」によって展開はおろか、エンディングまで変わるというから並のSLGではないよね。



↑シナリオ1のオープニング画面。ここでそのシナリオの目的などが告げられるのだ



↑各ユニットのステータスは、まさにRPGのそれ。キャラクターの特長をつかめ!



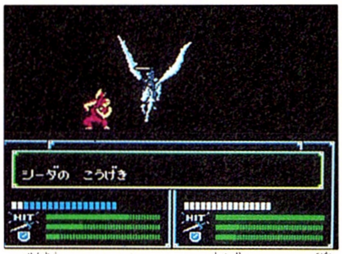
↑武器は使うたびに性能が落ち、最後には壊れてしまう。予備の武器も買っておこう



↑オープニングが終わったらゲームスタート。敵の位置などを考慮して進めていこう



↑民家では、このように会話も可能。重要な情報もあるので聞きもらさないように



↑戦闘はアニメーションで処理される。使う武器によって違ったアニメが楽しめるぞ



↑各シナリオの目的地は、いずれも城。城にはボスがいるのでコイツを倒さなければ

シナリオ1 マルスの旅立ち 基本を習得せよ

●何よりも先に敵の盗賊を倒しておくこと
●村を訪れ、軍資金や仲間を集めよう
●主要ユニットのレベルアップを心掛けよ

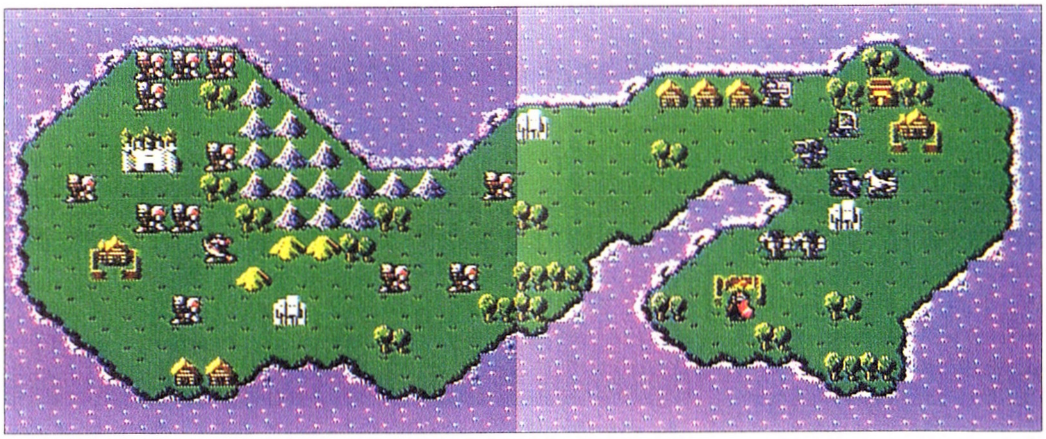
「マルス王子、タリス城からシーダ様がこられました」

マルスの守役、ジェイガンが馬を走らせ、マルスの元へとやってきた。その後には、ペガサスに乗ったシーダ王女の姿がある。

彼女の青ざめた顔に不安を覚え、「どうしたんだ、シーダ。城で何かあったのか」と尋ねる。

「マルス様、会えて良かった。ガルダの海賊が突然、襲ってきたの。お城も占領されて、大勢の人が殺されたわ。おねがい、お父様を助けて」

「だいじょうぶだよ、シーダ。この砦にはアリティアの勇敢な騎士たちがいる。海賊どもに負けることはないさ。さあ、ぼくと一緒にタリスの城へ行こう！」――ドルーア帝国の魔の手を逃がれタリスにいるマルスは戦いに赴く！





↑守役のジェイガンがマルス王子にシーダ王女の来訪を告げるところからスタートだ



↑マルス王子は祖国をドルーア帝国に滅ぼされ、このタリスへと落ち延びたひとりだ



↑タリスの王女シーダは海賊の襲撃にマルスの手を借りようとやってきたのである

⚜盗賊を倒さないと村が潰されてしまうぞ！

ドルーア帝国に滅ぼされたアリティア王国のマルス王子は、守役ジェイガンらの手により辺境の島国・タリスへと落ち延び、祖国解放を夢見、力を蓄えていた。そんな時の海賊の襲撃――。

マップは二画面分と狭く、ユニットにしても味方8、敵14と少ないので問題はないと思われる。まずは「ファイアーエムブレム」のシステムに馴れておこう。

最初にやるべきは、自軍のすぐ下にポツンといる敵の盗賊を倒すこと。コイツは放っておくと村を潰してしまうのだ。村には仲間になってくれるキャラクターがいたり、軍資金をくれたりするので潰される前に盗賊をやっつけておかなくてはならない。



←盗賊は放っておくと村を滅ぼしてしまうイヤなヤツ



↑マルスが村を訪れると必ずいいことがある。ここでは10000Gの金貨をもらえるよ

ユニット名	人数	備考
海賊	12	海を渡って攻めてくる。城にいるのはボスのガザック
ハンター	1	このシナリオで唯一遠距離攻撃が可能な敵ユニット
盗賊	1	放っておくと村を潰しにくるので最初にやっつけたい

⚜誰を中心に育てるかが問題

このゲームのキャラクター（ユニット）はRPGのように、経験値を貯めることで成長する。もちろん、敵のユニット数に限りがあるため、無限に経験値を稼ぐことはできないし、キャラクターが死んでしまっても復活させられない。少しばかりハードかもしれないけれど、常にキャラクターの状態に気を配っていれば、くだらない死に方はしないであろう。

経験値を得る基本パターンは2つ。敵にダメージを与えた時と、敵を倒した時だ。敵に攻撃を仕掛けた場合でも反撃されることがあるので、上記の2パターンをうまく使いわける必要がある。つまり、残りの体力が少ない敵だけを狙っていれば、反撃される可能性が減るわけだ（倒してしまえば反撃されないからね）。だから、防御力の高いキャラクターが先陣を切り、その後始末を防御力の低いに任せればOK。

城の下にある村には、治療（ライブ）の杖を持った僧侶リフがいるので、ぜひ仲間にしておこう。



↑村にはマルスたちと一緒に戦ってくれる人もいる。リフは僧侶で治療の呪文を持つ

このシナリオのボスはコイツだ！

マルス、ジェイガン、アベル、カインの4人がレベル2になっていれば城を占領しているガザックも楽勝。戦いの前に砦で体力を回復しておくこと。


←左にある城がシナリオ1の目的地なんだ



→コイツは遠距離攻撃ができないのが弱点ね

シナリオ2

ガルダの海賊
近い部隊から叩け

- 遠距離攻撃を駆使し、確実に敵を倒すこと
- 海賊は海を渡れることを忘れてはならない
- 敵の中にも仲間になってくれる者がいる

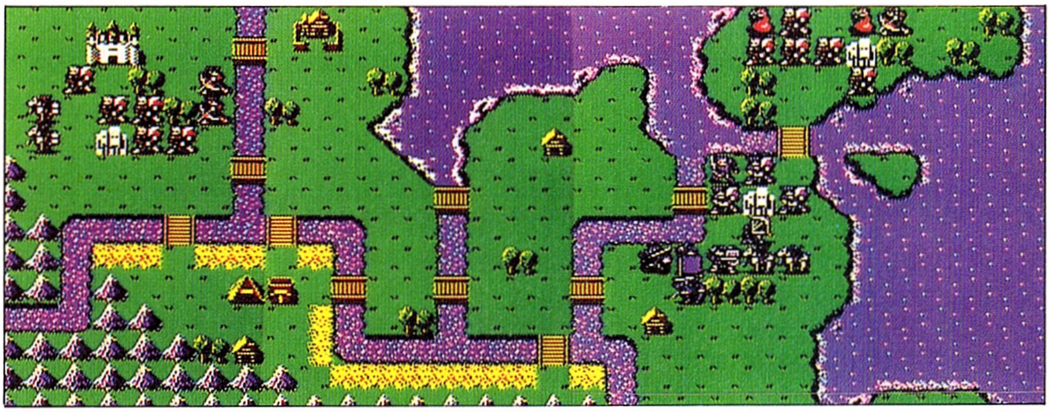
「おお、マルス王子。よく無事にここまで参られた。お礼を申しあげますぞ」

ガルダの海賊の襲撃から救われたタリスの王は満面に笑みをたたえ、マルスを迎え入れた。

だが、マルスの表情は堅い。そう、これを機に2年前からの悲願である祖国解放の旅へ出ることを決意したからなのだ。

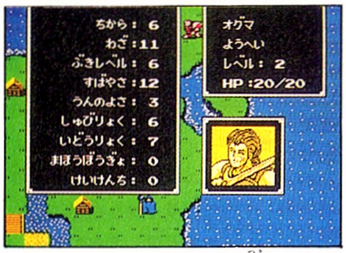
「そうか、いよいよオレルアンに旅立たれるのか。ならばワシからも、わずかじゃが兵をお出ししよう。隊長のオグマをはじめ、いずれも勇敢な戦士たち。きっとお役に立つであろう」

こうしてオグマとその部下3名を得、マルスは出発した。当面の目的はオレルアンのニーナ王女との合流。しかし、それにはガルダの港を避けては通れない。祖国解放の日は、まだまだ遠い。

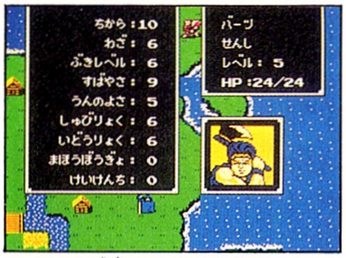




↑タリスの王から与えられた兵は4名。その隊長はオグマという名の傭兵なのである



↑オグマのステータス。かなり強いキャラクターなので大切に育てていきたいところ

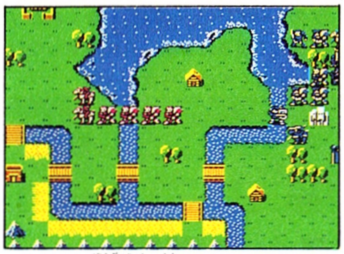


↑オグマの部下のひとりバーツ。レベルは高いけど……。手おのを活用して戦いたい

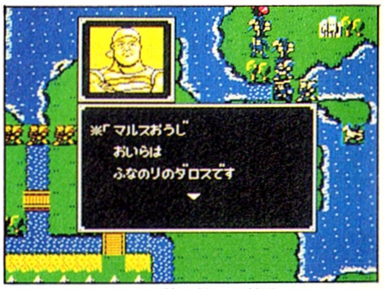
まずは北の部隊から潰していくのがベスト

マップの広さはほとんど変わらないものの地形は複雑になっている。しかも、敵の部隊が二手に分かれているので少々やっかいだ。もちろん、こちらの戦力を分散させるのは損なので上の方にいる敵から片づけていこう。地面の部分が少ないので味方のどのキャラクターを戦わせるかを考えてみると、どうやらマルス、ジェイガン、ドーガ、あとはアベルとカインがいればいいだろう。もちろん、アーチャーのゴードンの援護も忘れずに。

上にいる敵を全滅させたら、今度は左の部隊だ。海賊とSナイトが、ほぼ一列になって進んでくるだろう。これにぶつけるべきキャラクターはドーガ。装甲が厚いため、敵の攻撃をものともしない。橋の上に陣どって立ち向かうのがベストだ。この隙に傷ついた味方を皆で休ませておきたい。



↑ドーガは防御力の高いキャラクターだ。ザコ相手なら、こんな感じ。頼もしいぜ！



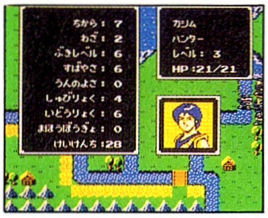
↑このシナリオには敵の中にも仲間になってくれるキャラクターがいるんだ。このダロスは海賊なので海の上を渡ることが可能

ユニット名	人数	備考
ゴメス	1	海賊のボス。手おのを持っており、遠距離攻撃が可能
海賊	9	いつもの海賊。ダロスという名の海賊は仲間になる
Sナイト	2	やりで攻撃してくるためダメージが大きい
ハンター	3	遠距離攻撃してくるイヤな奴。カシムが重要キャラ
盗賊	2	ゴメスと同じ経験値を持っており結構おいしいキャラ

仲間を増やせば有利になる

シナリオ1の最後にタリスの王様が言っていたことを思い出そう。

「――村に隠れている者や敵に囚われている者、また仕方なくドルーアに味方している者もいる。そういった人たちを捜しだして、共に戦うことが大切なのじゃ」



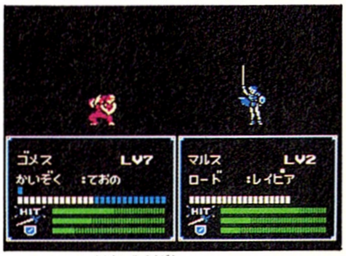
←カシムも仲間になってくれるひとりなのだが……!?

つまり、そういうことなのである。シナリオ1ではマルスが村を訪れることで僧侶リフが仲間になったよね。ところが、このシナリオ2では少しばかりわかりにくい形で仲間が隠れている。とは言っても、もちろん隠れキャラのような存在ではないんだ。答は、敵の中にいる。しかも、2人も！

その内の1人は民家で聞ける情報の通り「ダロスという名の海賊が足を洗いたがっている」である。どの海賊がダロスなのかを捜しておいてからマルスを接近させよう。もう1人はカシム。ダロスと違って少々やっかいだ。

このシナリオのボスはコイツだ！

このシナリオのボスは海賊のゴメス。遠路離攻撃もしてくるので注意。ジェイガン、ドーガを中心に戦うのが良し。



↑ゴメスは遠距離攻撃もしてくるので、シナリオ1のようにはいかないので注意せよ

シナリオ3
デビルマウンテン
敵の移動力を考慮

●ジュリアンたちを追う盗賊団から始末せよ
●ナバールは遠距離攻撃を駆使して戦え
●使うなと言われた武器は当然使うな

「なあ、レナさん！　はやく逃げねえと本当にやべえぜ」

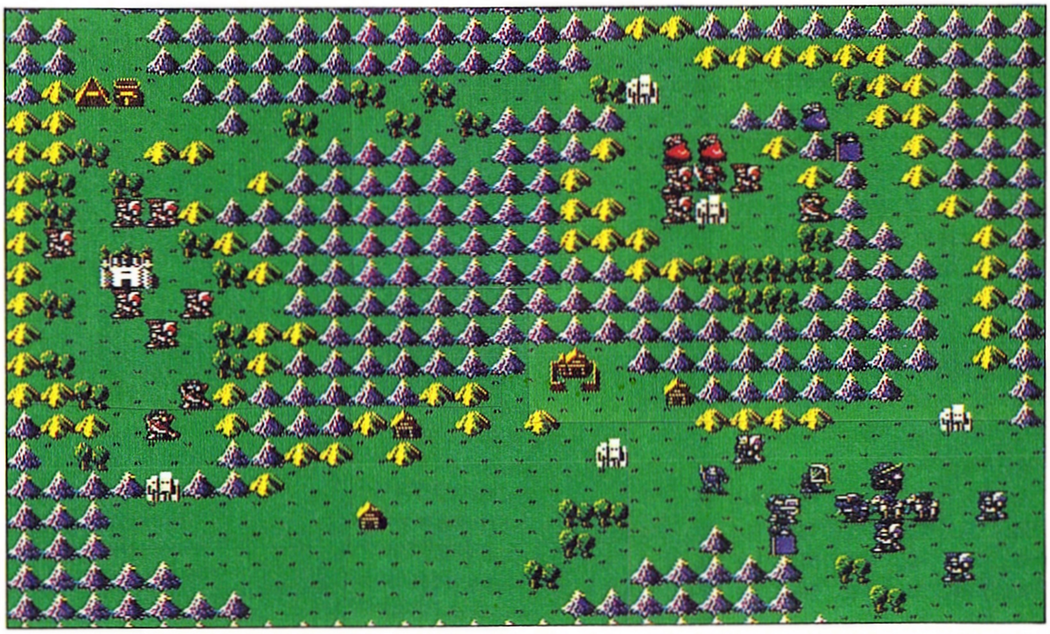
イライラとした口調で盗賊のジュリアンがいう。「ふもとにはアリティアの騎士団が来てるっていうし。今がチャンスなんだ。もう少しのしんぼうだから、がんばってくれよ」

「ごめんなさい……でも、大事なリライブの杖を置いてきてしまったの。あれを取り戻さないと……」

木々が生い茂る山道。レナは再び足を止め、今まで下りてきた道を振り返る。あの杖がないと、村人たちの病気を直せないのだ。「ジュリアン、わたしのことはもういいから、あなただけでも逃げて。あなただけなら、このワープの杖を使って別のところへ移動できます」

「そうはいかねえよ。それじゃ何のためにオレが奴らを裏切ったのかわかりゃしねえ……とにかく杖はオレが後できっと取り返してやるから」

自分は、この女に惚れてしまったのか、とジュリアンは思った。





↑仲間を裏切り、レナを連れて逃げる盗賊のジュリアン。愛の力は偉大なのである？



↑僧侶のレナは仲間を別の場所へと移せるワープの呪文を持っている。温存したいね

ナバールの移動距離を読んで待ち伏せだ！

レナの救出に盗賊のひとりが絡むという意外な展開に驚かされるシナリオ3。マップ自体は今までよりも広くなってはいるが、行動範囲が狭いのでキャラクターたちの展開のさせ方は簡単。

まず最初にやるべきは、盗賊の一味から逃亡中のレナとジュリアンをマルスたち一行のところまで導いてあげること。敵の部隊は左にもいるけれど、まだまだ距離があるので放っておくことにしよう。

レナたちが無事にデビルマウンテンを下りきったら、マルスたちが追手を片づける番。投入すべきキャラクターにジェイガンとドーガは欠かせない。が、奴らの先頭にいる「ナバール」という傭兵は少し注意が必要。民家をまわれば情報が聞けるけれど、ナバールは腕のいい傭兵で、ヘタをすれば一発で首を飛ばされることもあるとか。重要度の低いキャラを試しにぶつけてみるのも(可哀そうだが)いいだろう。



↑民家での情報。これによると敵の傭兵ナバールは恐ろしいヤツらしい。どうする？



↑ナバールの移動路離は平地では7歩まで。これを利用して待ち伏せ攻撃を仕掛けよう

謎の武器!?

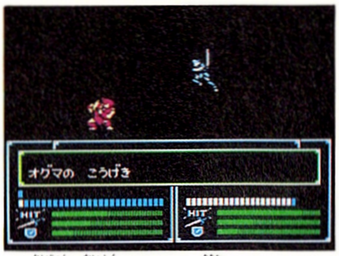
村を訪れると、そこの老人にデビルアクスなる武器をもらうことができる。これは血を吸い、肉を喰らう悪魔のオノとかで、決して使うなと言われた。そう言われると使いたくなるけど…。



←デビルアクスという名の武器をもらった。使うと…

このシナリオのボスはコイツだ！

このシナリオのボスは戦士ハイマン。レベル8、HP27という強者だ。加えて手オノによる遠距離攻撃も可能だから困りもの。手やりを購入し、こちらも遠距離攻撃の援護をしよう。倒せればレナの杖を取り戻せるのだ。



↑体力を回復させてから戦うようにしよう

ユニット名	人数	備考
戦士	9	ボスのハイマンともうひとりがレベル3なので要注意
ハンター	3	お馴染みのハンター。防御力の高いキャラで攻めたい
傭兵	1	名はナバール。キルソードという恐ろしい剣の使い手
盗賊	2	村は1ヵ所しかないので、それほど注意しなくても可

シナリオ4 草原の戦い 武器を使い分けろ

●最初に盗賊を倒し、村を護ること ●攻めこまず時には待つことも大切 ●武器の特性を考えながら戦うこと

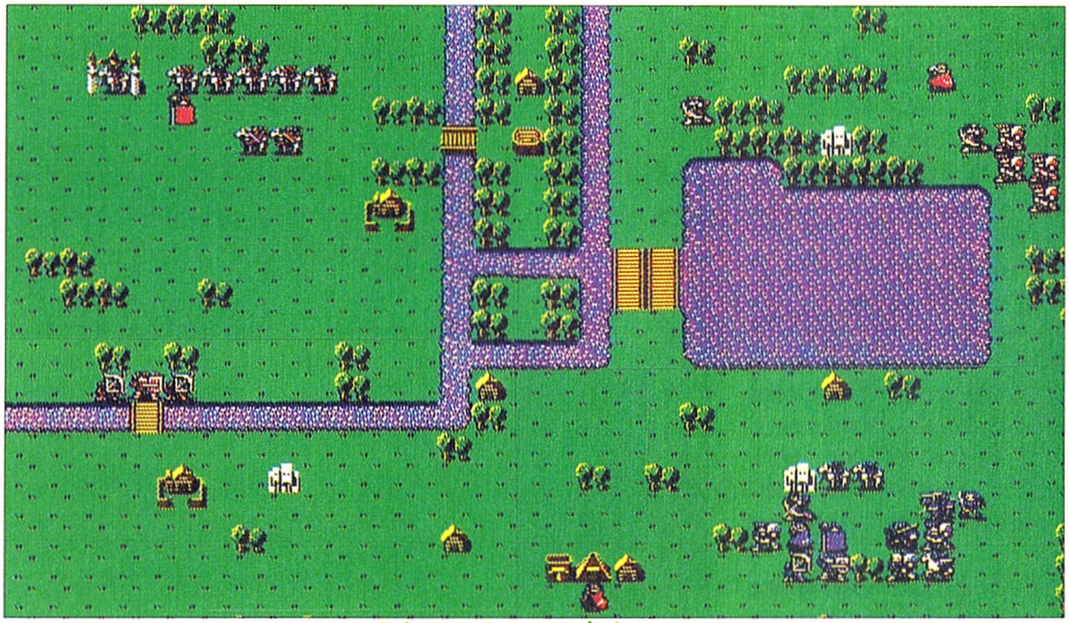
辺境の島国タリスに身を隠し、ドルーア帝国の魔の手から祖国解放を夢見ていたアリティアの若き王子マルス。

彼がその行動を起こすきっかけとなったのは、タリスにガルダの海賊が攻めこんできたことだった。

マルスには、この侵略を裏から糸を引いているのがドルーア帝国のメディウス二世に違いないと感じていた。だからこそ旅立つ決意を固めたのである。

タリスを離れたマルスの一行はガルダの港で海賊との激闘をくり広げ、魔の山・デビルマウンテンを越え、そしてついにオレルアン領へと足を踏み入れたのだった。

しかし、オレルアン軍と合流するためには、この地域を護る敵を倒さなければならない。遠く草原の彼方から軍馬の足音が聞こえてくる。恐怖の足音が……聞こえてくる……。



⚜魔道士マリクを仲間にせよ

マップはシナリオ3と同等だが、行動可能範囲がグーンと広くなり、難易度もかなり高くなった。

このシナリオのポイントは2つ。両方とも、仲間に関連したことだ。

ひとつ目は村にいる魔道士・マリク。力は乏しいけれど「エクスカリバー」と「ブリザー」という強力な呪文が使えるキャラクターなので、ぜひ仲間にしたい。敵側に盗賊が2人もいるけれど心配は無用。移動力の高いキャラクターをぶつけていけば何とかなる。マルスをワープさせるのは危険度が高すぎるので避けた方が無難。

ふたつ目は敵側についている仲間。あまり強くはないので無理する必要はないけれど、彼を仲間にするとストーリーに起伏が生まれるんだ。



↑マリクは魔道士。エクスカリバーとブリザーの呪文が使える。強い敵も楽勝なのだ

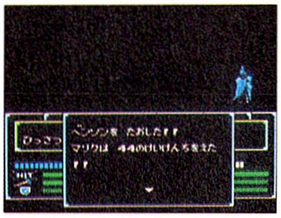


↑敵の部隊の中のひとり、マチスも重要なキャラクター。ぜひ仲間にしたいところだ

ユニット数	人数	備考
Sナイト	6	ボスはナイトキラー、ひとりはアーマーキラーを所持
ホースメン	2	馬に乗った弓の使い手。移動距離を考えて対処したい
僧侶	1	仲間の傷を治すイヤな奴。でもムシしても平気
Aナイト	1	装甲が厚い。アーマーキラーを持つキャラで攻めろ
アーチャー系	4	正確にはアーチャー、ハンター共に2つずついる
盗賊	2	まずはコイツらを始末したい。村を潰されると痛い!
戦士	4	このシナリオのやられ役。サクサク倒そう

このシナリオのボスはコイツだ!

ボスはベンソンという名のSナイト。ナイトキラーという武器を持っているので、味方のSナイトを戦わせたりしない方がいいだろう。呪文使用も良し。



←コイツはナイトキラーを持っているので注意しよう

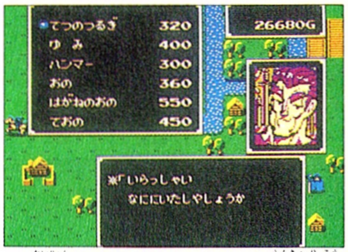
⚜飛び道具は必ず揃えるべし

この「ファイアーエムブレム」の武器は敵をヒットするたびに、これの持つ数値が減っていく。わかりやすく書けば切れ味が次第に悪くなるといった感じだろう。数値が0になると武器は壊れてしまったことになる。

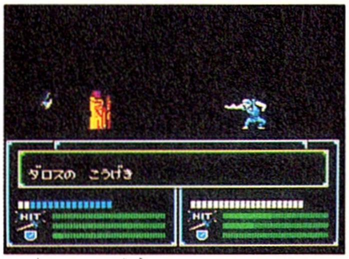
武器を持っていないと敵を攻撃できなくなり、かなりひどい目にあう。そうならないうちに予備を購入しておこうね。もちろん、そのキャラクターが使えない武器では何にもならないので注意したいところ。

必ず持っていたい武器は「手おの」もしくは「手やり」。これは遠距離攻撃が可能となるスグレもの。防御力のないキャラクターを育てるのに一番いい方法なので覚えておこう。

武器の特性をつかみ、戦う敵によって使い分けられるようになれば、キミもこのゲームの中級者だ。



↑体力をムダにしたくなかったら遠距離攻撃が可能な武器を買うのが一番いいのだ



↑持っている武器によってアニメーションも変化。いろいろ試すのも楽しみのひとつ

ポリシーを持って育てよう

ここまで、シナリオ1～4を解説してきたわけだが、このページは少々趣向を変えて、ワンポイント・アドバイス的なことがらを集めてみた。

まずは、キャラクターの育て方。

キャラクターは戦闘で得た経験値によってレベルアップしていく。が、この「ファイアーエムブレム」というゲームは、その形態が2種類に分けられる。すなわち、RPGのように敵を倒した場合。そして、倒さずとも敵にダメージを与えた場合だ。

さらに、これが自分から攻撃した時ではなくとも例外はないからウレシイ。

防御力の高いキャラクターにドーガというのがいる。彼は移動距離が短いので、敵を求めてフィールドを駆けまわるのには向いていない。とすると、考えられるのは要所に配置し、敵を迎え討つのがいいことになる。

逆に、防御力の低いキャラクターは、ダメージを与えて経験値を得ることよりも、とどめをさす方に重点を置くべきだ。戦っている相手を倒すことができなかった場合、反撃を喰らう場合がある。とどめをさす役割につかせれば、この危険をある程度は回避できることになる。

最後に、アーチャーのおもしろい育て方をひとつ。シナリオ1のボスであるガザックを思い出してほしい。奴は城から動けず、かつ遠距離攻撃もできないときている。ならば、アーチャーで遠くから攻撃してみよう。

城の上に待機していれば1ターンにつき3～10ポイント体力が回復するので、ガザックが死にそうになったら、攻撃しないでおく。一度お試しを。



↑装甲の厚いキャラが先頭に立ち、相手にダメージを与えておくのが基本的な戦法だ



↑アーチャーは直接ダメージを受けないような位置に配置するよう心掛けたいところ



↑僧侶は攻撃されることで経験値を増やす。死なないように注意しておかないと大変だ



↑アーチャーでシナリオ1のボスを攻撃。ここでレベルを上げておくのもいいだろう

地形を活用することが大切

こういったタイプのSLGの戦闘ではユニット同士の強弱以外にも、その地形が勝敗に大きな影響を及ぼすことが多い。この「ファイアーエムブレム」も例外ではない。

地形の種類をざっと挙げてみよう。草原、町、砦、城、林、砂漠、河、山、空、橋、海、床、柱、階段、石垣、闘技場――以上16種類だ。

この中でも特に防御効果が高いのは城と海。しかし、城は各シナリオの目的地であったりするし、海に入れるキャラクターも少ないため実用性は極めて薄い。

そこで登場するのが砦と山だ。この2つの地形ならば出現頻度が高いので十分に利用価値がある。

砦と山の防御効果を比べると、前者が20、後者が25となっている。すると、山の方が有利なのか。これは場合によって異なるため一概には言えないが、砦の方が役に立ちそうだ。

なぜなら、砦は防御効果以外にも、「待機」によって体力回復が可能だからだ。戦いは砦周辺で行い、危なくなったらすぐに回復させるようにせよ。


↑海賊は海を渡ってくる。海は防御効果が高いので陸地で戦うようにしないと損する


↑林は防御効果が高いので確保したい。防御力の低いキャラクターはここで戦うこと


↑平地にいるのは危険。特殊地形（防御力の高い場所）づたいに進んでいくのがいい


↑砦は防御効果が高い上に、体力回復まで可能なオイシイ場所。ここを拠点に戦おう


↑シーダ王女はペガサス・ナイト。アーチャー系の敵に弱いので常に注意しておこうね

どの敵から倒すかが問題だ

城にいるボスを倒して「城」コマンドを実行すれば、そのシナリオはクリアとなる。が、だからといってボスだけを狙って突き進んではダメ。ザコを全滅させた後で、ボスへの総攻撃を行うのが「ファイアーエムブレム」の定石なのだから。


↑盗賊に村を潰されてしまった。こうなる前に盗賊をやっつけておかなくてはダメだ

さて、それでは山のようにいるザコをどのような順番で倒していくべきなのだろう。これも一概には言えないが盗賊、弓兵系は早目に潰しておかないと苦しくなるかもしれない。特に盗賊は村を潰滅させてしまう能力を持っているため、コイツのせいで仲間や軍資金を増やせなくなってしまうことすらあるのだから甘く見てはいけない。

残りは地形を活用し、地道に倒していくのが結局は一番いいと思われる。

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

GAME-PLAY REPORT PART VII

いかにも日本的な仇討ち物語の第4章。力を合わせて健気に生きる姉妹が人気を集めているようです。たしかに、けっこう泣かせてくれますよね。

第四章　モンバーバラの姉妹

父親の仇を探し求めるジプシーの姉妹

STORY

踊り娘のマーニャと占い師のミネアは、父の仇を探して旅をするジプシーの姉妹。世界でも名高い錬金術師だった父親はなぜ殺されたのか？その答えを求めて2人は旅を続ける。

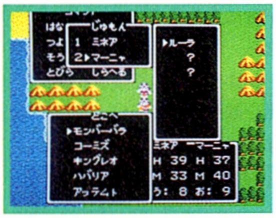


↑2人は父親の仇を討つために、町から町へと旅している

4章の主人公たち

踊り娘・マーニャ

陽気な姉のマーニャは、強力な攻撃呪文の使い手で、様々な系統の呪文を使いこなすのだ。そのぶん、力は弱く、武器による攻撃は苦手としている。



←攻撃呪文やルーラなど、全部で15種類の呪文を使う

占い師・ミネア

しっかり者の妹、ミネアは、回復系と攻撃系の両方の呪文を使いこなす。そのうえ、ある程度の武器や防具も装備することができるのだ。



←回復系や攻撃系のほかラリホーなど、全部で12種類

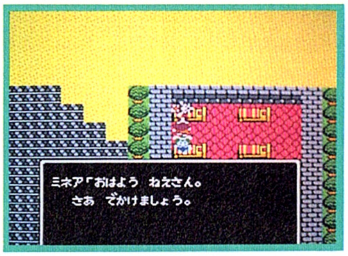


4章の舞台はモンバーバラ地方

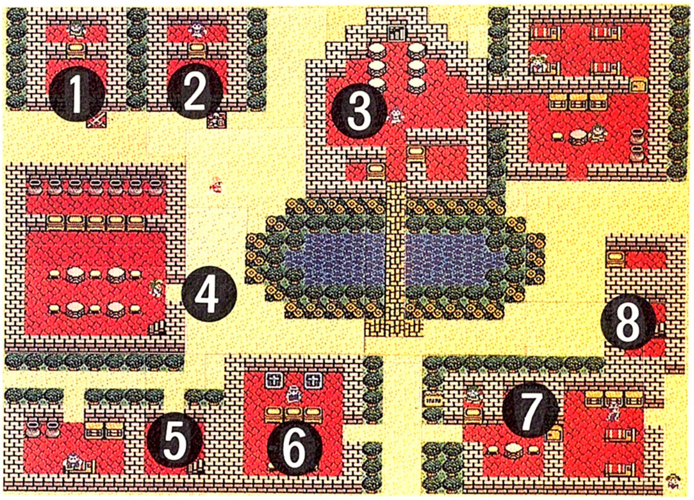
モンバーバラ

ジプシー姉妹の働く歌と踊りの町

マーニャの働く劇場があるモンバーバラの町が、4章のスタート地点だ。そして、ある日2人が、仇討ちの旅を再開しようとしているところから、物語が始まるぞ。ただしその前に、ちょっとビックリするようなシーンがあるんだけどね。とにかく、ここですることと言えば、情報を聞くことと装備を整えることだけ。2、3レベルを上げたら、とっとと次の町を目指そう。



↑ちょっとした出来事のあと、劇場の隣にある部屋で目を覚ましたところからスタートだ



①武器屋

マーニャは武器を装備していないので、できるだけ早めに買ってあげたいもの。呪文だけじゃツライからね。

こんぼう	30G	(ミ)
どうのつるぎ	100G	(ミ)
いばらのむち	200G	(マ・ミ)
ブーメラン	350G	(マ・ミ)

※( )内は装備できる人を表している。マはマーニャ、ミはミネアの略。

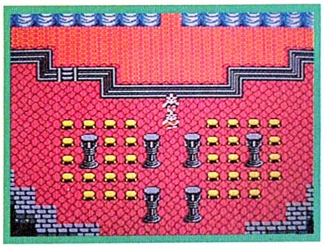
②防具屋

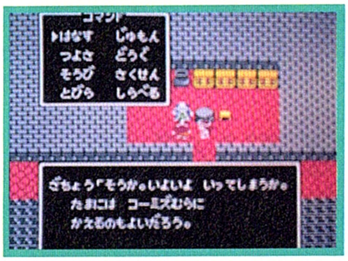
マーニャの着ている踊り娘の服は、守備力が低いわりに高く売れるのだ。いきなり売り払って、少しでも守備力の高い防具に買い替えてしまおう。

たびびとのふく	70G(マ・ミ)
きぬのローブ	110G(マ・ミ)
かわのドレス	250G(マ・ミ)
かわのぼうし	65G(マ・ミ)
やくそう	8G

③劇場

突き当たりにある階段を下りたところが、劇場になっている。ただ、公演は夜なので、昼間来ても奥に座長が1人いるだけなのだ。お客さんの話を聞いてみたいのなら、夜になってからもう1度来てみるとイイぞ。ひょっとしたら、何かオイシイ話が聞けるかもしれない。それに、何をやっているのかも気にかかるし、とにかく夜になったらのぞいてみるといいんじゃないかな。



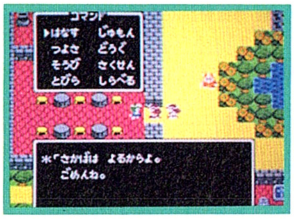


↑まずはコーミズ村に行けってことだね。でも、その前に装備を整えなくちゃいけないぞ

←昼間の劇場内は閑散としていて、どことなく寂しい感じだ。夜はまた雰囲気が違うのだ

④酒場

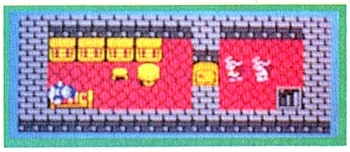
当然のことながら、酒場も昼の間は営業していないのだ。お客さんから重要な情報がもらえるかもしれないし、2階もあるようなので、夜になったら絶対に来なくちゃいけないね。



←昼間は入口で追い返されてしまい、中にも入れない

⑤ぐっすり眠っている男がひとり

階段を上ってみると、そこには昼間っからグゥグゥ眠っている男がいるだけだ。コイツは夜になれば起きるのかもしれないから、忘れずに立ち寄ってみることにしよう。



⑥教会

2人とも、HPは低いし、それほど戦闘が得意というわけではないので、できるだけこまめにセーブすること。町の入口のスグ横にあるから、戻ってきたらまずセーブね。



←保険だと思って、こまめにセーブしておこうね

⑦宿屋

1人につき1泊3G

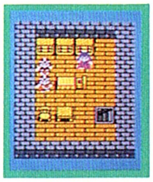
これまた何度も利用することになる宿屋。よく見ると、中だけでなく、外にも人がいる。いったい何をやっているのだろうか？ とりあえず、中の人に話しかけてみるのだ。



↑ムキになるところが、かえってあやしい

⑧人のいない店

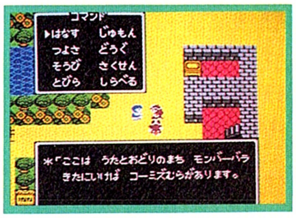
主人が留守で、買いもののできない店が1軒。開いていれば、たぶん道具屋なんだろうね。とりあえず、2階にも上ってみるかな。



←昼間は奥さんしかいないけど、夜になると店の主人も帰ってくるのだ。毎日毎日夜遅くまで、いったい何をやっているのだろう。気にかかるよね

●その他の人々

モンバーバラは、昼間よりも夜のほうがたくさんの人がいる。くれぐれも夜の情報は、聞き逃さないようにしたいものだね。モチロン、昼間の情報も忘れずにチェックすること。

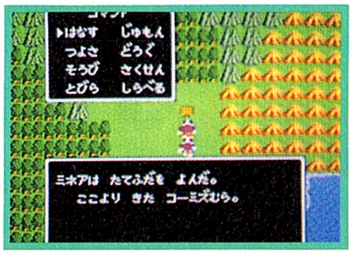


←町を後にしたら、とにかく北に向かって進むのだ

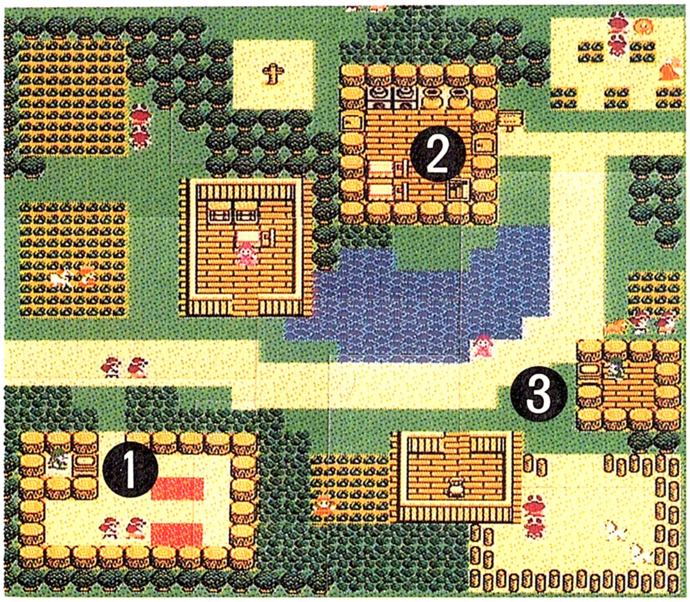
コーミズ

2人が生まれ育った懐しき故郷

モンバーバラから道なりに北へと進んでいくと、2人の生まれ故郷であるコーミズの村にたどりつく。久しぶりの里帰りとはいえ、村人たちは暖かく2人を迎えてくれるぞ。それに、父親が殺される直前まで住んでいた場所だけあって、父の仇についての情報も聞くことができるのだ。また、夜にならないと現れない人なんかもいるので、くれぐれもお忘れなく。

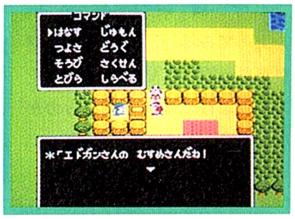


↑モンバーバラとコーミズの間には道案内の立て札もあるので、迷うことはないはずだ



❶宿屋

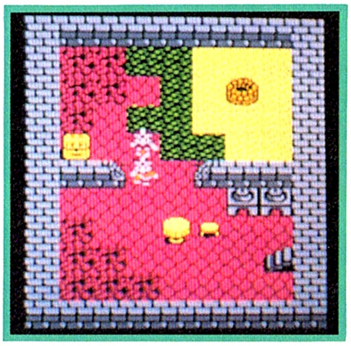
狭い村なので、宿屋の主人も2人と顔見知りなのだ。それだけに、ほかの宿屋と比べてトクすることもある。今後しばらくの間、何度も利用することになるので、とてもありがたいことだ。

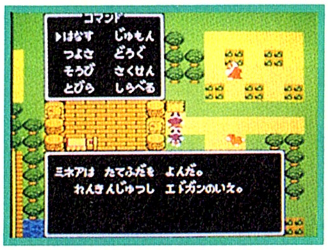


←知り合いなんだから、料金をまけてくれないかな

❷エドガンの家

当然のことながら、2人の生まれ育った家もある。今は住むものもなく、昼間は何もないようなのだが…。


↑自宅の地下室も忘れずにのぞいてみること。2人の父親はここで研究してたのだろうか？



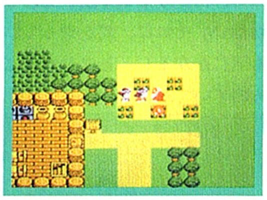
❸道具屋

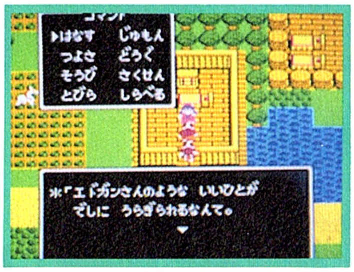
道具屋とはいっても、武器や防具も売っているのだ。次の目的地へと向かう前に、できるだけ強力なものに買い替えておくといいだろう。決して値段をまけてくれることはないけどね。

やくそう	8G
どくけしそう	10G
キメラのつばさ	25G
かわのドレス	250G(マ・ミ)
はねぼうし	280G(マ・ミ)
くさりがま	550G (ミ)

●のどかに暮らす村人たち

旅に出ていても、村の人たちは2人のことを忘れてはいない。いつも気にかけていてくれたらしく、いくつかの新しい情報を教えてくれるのだ。


→長生きしているぶん、何か知っているかも



↑2人の父親は、どうやら弟子に殺されたようだ。それにしても、いったい何のために？

モンバーバラ〜コーミズに出現するモンスター

キリキリバッタ



4章のスライム的存在。1匹なら楽勝なのだが、始めのうちは集団で現れたときには注意すること。

HP	G	EX
8	2	1

スライムベス



キリキリバッタといっしょに現れることが多い。手強く感じるのは、レベルの低いうちだけだ。

HP	G	EX
10	5	2

ももんじゃ



特殊攻撃はないし、それほど攻撃力も高くない。ゴールドや経験値を稼ぐのにピッタリの相手。

HP	G	EX
10	8	3

あばれこまいぬ



序盤で最も強敵なのがコイツ。ひたすら攻撃してくるだけだが、攻撃力が高いしHPも高い。要注意だ。

HP	G	EX
23	20	7

とんがりあたま



いかにも呪文を使いそうな感じがするけど、特殊攻撃は何もなし。たいしたことのない相手なのだ。

HP	G	EX
15	7	11

みならいあくま



メラの呪文で攻撃してくる。1回しか使えないのだが、確実にダメージをくらうので、早めに倒すこと。

HP	G	EX
15	13	11

つちわらし



ピンチになると仲間を呼ぶイヤなヤツ。ただ、増えたところを呪文で一気に倒して、経験値を稼ぐのも手。

HP	G	EX
13	10	4

ミノーン



力をためて攻撃してくるのだ。守備力がとても高いので、できるだけ呪文で攻撃するようにしよう。

HP	G	EX
16	18	5

コーミズ西の洞窟

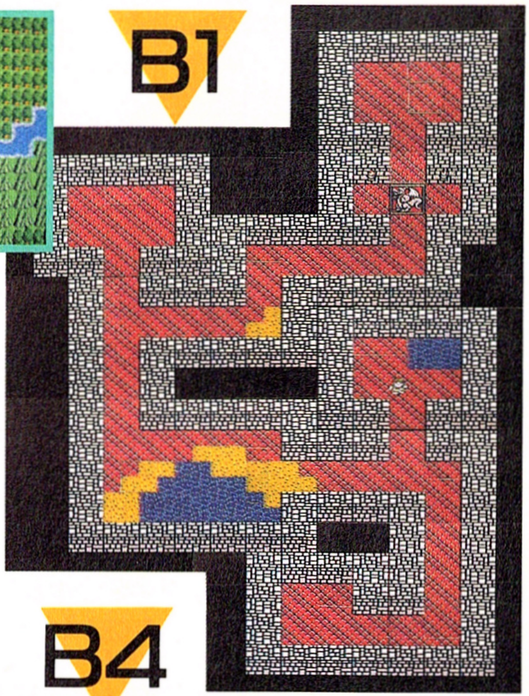
今までにない仕掛けが隠されている

コーミズでの情報をもとにやってきた、村の西にある洞窟。地下4層からなる内部は、複雑な迷路になっているわけではないし、それほど広いわけでもない。ただ、おもしろい仕掛けが用意されているぞ。なんと、この洞窟には階段が1つもないのだ。いったいどうやって、下のフロアーへ降りていくというのだろう。床の模様に注意していれば、そのナゾは解けるはずだ。

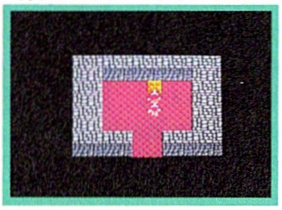


↑洞窟内へ突入するのは、できればレミトを覚えてからにしたい

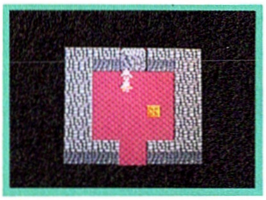
B1



↓床にはいくつもの模様がある。何かのスイッチのようにも見える



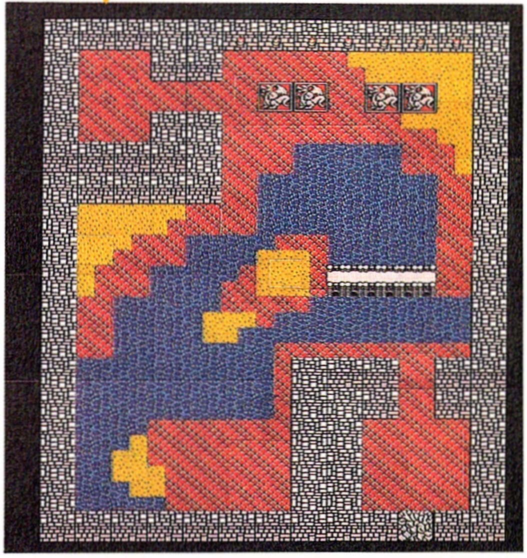
↓壁には巨大な石の扉が！ でも、今はまだ開けることはできない



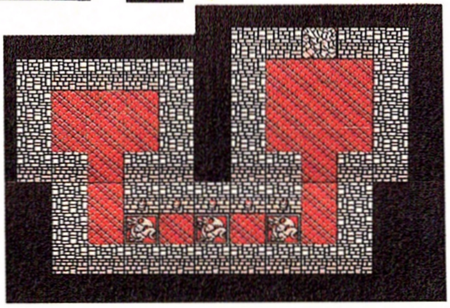
B2

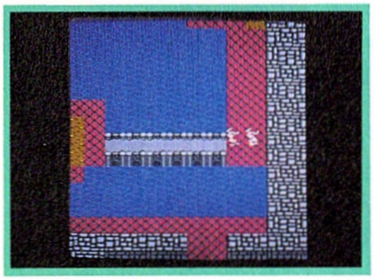


B4



B3





→橋の向こうでは何が待っている？

洞窟内に出現するモンスター

各モンスターのデータは、編集部が独自に調べたものの平均値で、実際はHPの値に多少のバラつきがあるのだ。

おばけきのこ



基本的には肉弾攻撃ばかりだが、毒を持っているので注意。攻撃を受ける前に倒してしまおう。

HP	G	EX
19	15	6

いしにんぎょう



もともとカタイうえに、スカラの呪文で守備力を上げるからタチが悪い。攻撃呪文を使ってやっつけよう。

HP	G	EX
15	17	12

つかいま



不思議な踊りを踊って、MPを吸いとるイヤなヤツ。できるだけ早めに倒さないと、MPがムダになるぞ。

HP	G	EX
25	28	15

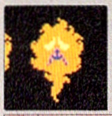
メイジももんじゃ



呪文を使うももんじゃ。とは言っても、ヒャドだけしか使えない。集団で現れたときには要注意だぞ。

HP	G	EX
28	30	18

メラゴースト



武器による攻撃だと、よけられたり分裂したりして、ダメージを与えられないことがある。呪文攻撃が有効。

HP	G	EX
12	16	6



今回はキャラクターへの愛を語るおたよりと、冒険の書消失特集なのだ

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

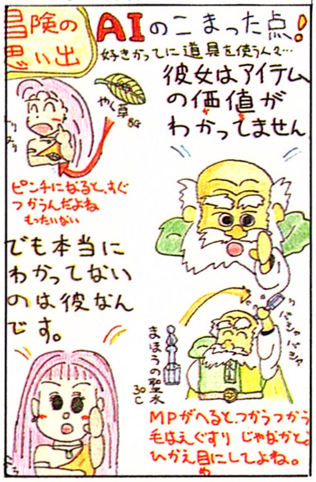
DRAGON QUEST IV 友の会

マーニャに一目惚れ

はずかしいことですが（別にはずかしいと私は思っていない）私はマーニャに一目惚れしてしまいました。そのため４章でもミネアよりむしろマーニャをすごく大切に育てました。５章に入ってからも後半になると死なせたくないので絶対にマーニャを戦闘に出しませんでした。みんなにしてみれば私などは変なヤツかもしれないけど、私の主張としては「ゲームの中の女性に惚れて悪いか!!」です。だってマーニャはドラクエⅣの中で一番色っぽいしカワイーよ。女勇者やアリーナやミネアも捨てがたいけど、やっぱりマーニャが一番だと思う。

No.0399　滋賀県・劉備玄徳

それに比べてクラスの女子は…とか思うわけでしょ。



▶No.0010　岐阜県・岩松真一

トルネコ命です

トルネコが好きです。愛してます。けど彼には奥さんも子供もいます。だから彼のためにも私は身を引きます。ちなみに言うと３章の一番初めに働きに行っているところがとてもかわいらしくって♥しました。

No.0461　徳島県・ロスト娘

最後の手段として不倫という奥のテもあります。でも"彼"を悲しませたくないわけだ？

ブライの悲劇

〈その１〉

スライムがあらわれた！　ブライはライアンにバイキルトをとなえた。ライアンは怒った。

「スライムごときでこのライアン様にバイキルトをかけるとは！　バカにしおって、このじじいが！」

ライアンの攻撃！　ブライに350ポイントのダメージ!!　ブライは死んでしまった。スライムは様子をみている。

〈その２〉

スライムベスがあらわれた！　ブライはミネアにバイキルトをとなえた。

「サンキュー、いくわよ。それっ！『バギッ』」

スライムベスを倒した。ブライの立場はなくなった。

〈その３〉

最後の敵があらわれた！

勇者「よしっ、ブライのマヒャドを食らわしてやる！」

ブライは馬車からとびだした。ブライはメダパニをとなえた。○○○○○にはきかなかった。

勇者「メダパニはきかない！　マヒャドだ！」

ブライはメダパニをとなえた。○○○○○にはきかなかった。

勇者「マヒャドだっちゅーに」

ブライはメダパニをとなえた…。

勇者「くどいっ！」

ドカッ!!　ブライに350ポイントのダメージ。ブライは死んでしまった。

No.0462　愛知県・石黒敬士

全部実話だそーです。パーティーアタックはこうやって使うといいかもしれませんね……。



◀No.0132　兵庫県・勇者カリン

クリフトが好き

ぜっっったい、ミネアよりクリフトのほうが使えますよ。ザキ、ザラキなんか覚えると、ＨＰ高いヤツに対してはライアンよりか優秀だし…。まあ、ミネアのほうがかわいいけどね。やっぱり私はベホマラーやザオリクの使えるクリフトのほうが好きなんだなあ。

No.0463　神奈川県・るびchan

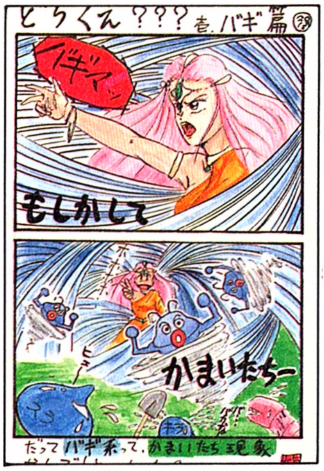
クリフト応援の声が多くなりました。ミネア派、どーする？

1人で最後の敵を倒した！

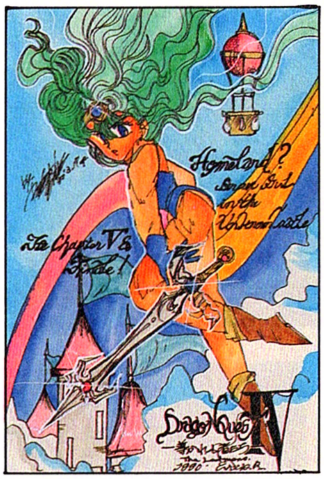
やったあ！　ついにミネア１人で最後の敵を倒しました!!

ミネア　レベル99　ＨＰ999　ＭＰ452　力255　すばやさ255　かしこさ218　運のよさ255　武器、防具は○○○メ○○シリーズです。

はっきりいってミネア１人はものすごくつらかった。運がよかったのか会心の一撃をたくさん出してくれたからよかったけど。ＡＩなのですっごくひやひやした。それにしても４人で倒すより、１人の方が楽しかったと思う。



◀No.0470　京都府・飛翔龍吉


◀No.0051　東京都・CHARLE

今度は誰でやろーかな。

No.0464　広島県・あみちゃん

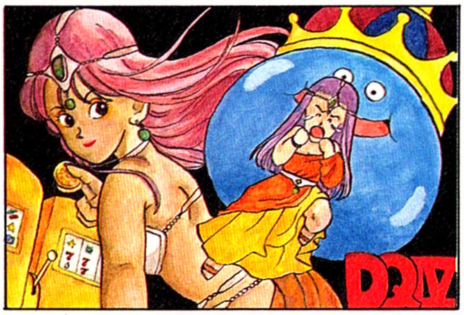
だから今度はメダパニの王、ブライ１人でどおかな？

ああ、社会現象

私はとあるファミコンの店に行った。そこにはドラクエⅣの中古品が置いてあったが、なんとその値段が9700円!!　定価よりも高いのだ。店の人に聞くと「人気ソフトですからね」とのこと。あくまでも新品にこだわる私が新品を求めると、「置いてますけどこっちの方はだきあわせになりますから中古より高いですよ」と言った。そして私は黙って店を出た。くそー、私は中古にもだきあわせにもめげないぞ！

No.0083　京都府・すらいむまろ

そんな店はシカトだね。買うからつけ上がるんだよ。



▲No.0469　東京都・D・北沢

毎度のごめんなさい：７号で会員番号まちがいが発覚しました。正しくはNo.0455熊本県・Ｂ・Ｆ・Ｋ、No.0456福岡県・ＧＯＮＴＡです。たびたびすみません。トホホ…。

悲しくて涙…涙…

悲劇は3月19日に起こりました。やっと4章まで進んだドラクエⅣ。いつもどおりカセットを入れるとあの明るい音楽の代わりに呪いのメロディーが。本当に悲しくてずっと泣いていました。それでもなんとかショックから立ち直ってⅢをやることにしました。…すると、なんとⅢの冒険の書まで消えてしまったのです。一生懸命育てて、やっと真の勇者の称号を与えられ、順調にレベルも上がっていたのに…。ⅣとⅢ両方の冒険の書が1度に消えてしまうなんて。明日卒業式なのに不幸のかぶとをかぶって生活している気分です。

No.0465 愛知県・風谷☆景樹

危ないなあ。本体のせいなんじゃないの？

ブロークンハートな出来事

友人に「ドラクエⅣにものすごいバグがある」って聞いたので、よしっやってみよう！　なあんて気を起こしたのがマズかった。とぶかもしれないので冒険の書は3つコピーしておいたにも関わらず、全部消えました。しかもレベル96だったんだから悲しいなんてもんじゃない。そこでみなさんにひとこと。いくらおもしろいからってバグ技はやるもんじゃないですよ。泣くのは自分ですってば。

ついでに後日談。ドラクエⅣは姉との共同作業だったので、僕はめったくそにしばかれました。爆弾岩さん、不幸の仲間に入れてください。

No.0435 東京都・かわい藍

自業自得だっていうのがよけいに涙と笑いをさそいます…。

わたしなんか…

冒険の書が消えたくらいでなげかないでよお。私なんか涙をのんで自分の手で消したんだからあ！

3月16日12時28分、カセットを入れ電源を入れると、おおっ？　オープニングが空の色!?　いわゆる接触不良。次は白…。次に黒くなった。でも、冒険の書は3つとも無事なよう。ホッとしたのも一瞬のこと。冒険を再開してみると、うおおーっ!!　勇者がモザイクしてるーっ!!　ほかの冒険の書は無事だったけど、まだ4章と1章。この冒険の書は結局なにをしても元に戻らず、わが子の首をしめる思いで泣きながら消しました。やっとレベル99にした全パーティーをかえせえええーっ!!

しんそこガックリきました。で、もうドラクエはやらないのかって？　とんでもない！　今度はカセットを差しっぱなしにしてプレイしてやるんだもんね!!　なんか違う…。

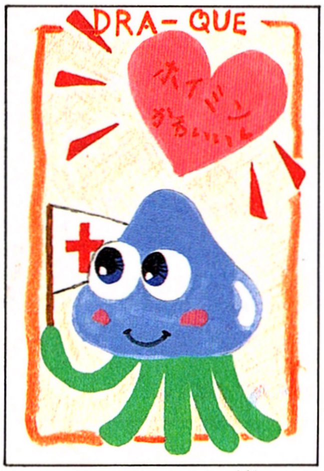
No.0004 神奈川県・ニャアくん

なにもしないのにラナルータ？　一旦電源を切ればよかったのに。

冒険の書消失

一番早くぼうけんのしょを消したのはこの僕だ!!　なんと言っても消したのが2月11日午後0時!!

買ってきてすぐにカセットを入れ、電源を入れると調子が悪いじゃないか。すぐに電源を切って再びつけると、なんと「お気の毒ですが…」のメッセージ。なんだこれは、と思いました。



No.0473 岡山県・プーきち



No.0097 京都府・竜羅剣

No.0466 神奈川県・石川和明

悲しさを伴わない冒険の書消失かい？

爆弾岩さんへ

Ⅳは冒険の書がとびにくいんだって。あたしもプレイ中母にファミコン蹴っとばされて、電源こそ抜けなかったもののＲＦスイッチはぶっとんで、机からファミコンごと落ちたけどとばなかったよ。リセットはかかってたけどさ。エ○○ー○と戦ってる最中で、心臓が縮む思いだった…。

No.0467 東京都・場菜々

ハデなことしても意外と平気。ちょっとしたことでとぶ。

ちょっと不満

あの一、最後の戦いの後○○○ーの魂が○○○○ロを迎えに来ると思ってたのは私だけだったんですか？　んで某キャラは生き○るし…。あんまりよ。

No.0468 大阪府・temple

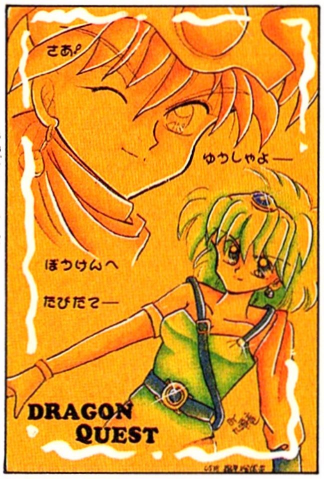
不公平のブーイング。キミだけではないみたいだよ。



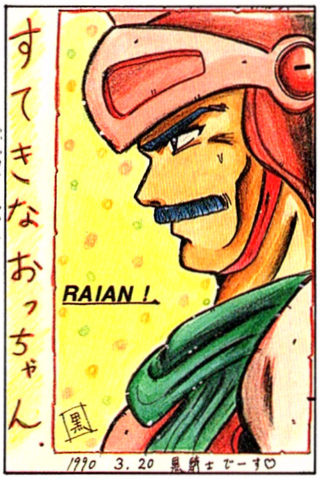
No.0471 福島県・神風忠虫



No.0267 富山県・ARINA☆



No.0358 静岡県・九頭竜



No.0472 愛知県・黒騎士

人とは違う意見を持ってるアナタも

マスターズクラブでは、常時おたよりを募集しています。キミの体験からにじみ出てくるような、感情のこもったおたよりをください。イラストも気合いを込めたものをよろしくお願いしますね。本文中でフセ字になってるような人のイラストは没になりやすいですよ。おたよりが増えているので載りにくいけど、めげないでよろしく。



No.0474 島根県・のうき

ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG・第2部スタート

みなさんからのご要望の多かった誌上RPGの第2部が、いよいよ始まることになりました。今回は、読者のみなさんから募集した設定をもとにしてスタートします。

〈まずは設定の発表だ!〉

主人公

No.0475
新潟県・かっぱくん



たくさんのご応募どうもありがとう。とても魅力的なキャラばかりだったので、選考はとても難航したんだけど、主人公はめでたく上の作品に決定しました。とはいっても、彼女はまだ生まれたばかりの赤ん坊のようなもの。そして、今後育てていくのはみんなのハガキなんだよね。みんなの力で、どうか立派な主人公にしてあげてください な。よろしくお願いします。

◆次点

最終候補まで残りながら、惜しくも選にもれた5人のキャラクターたち。みんな魅力的だから、このままボツにしちゃうのはもったいない感じ。そこで、この5人は、味方キャラとして使うことにしたのだ。ゼヒとも登場させてくれよな。


No.0476
兵庫県・小豆洗い


No.0113
愛知県・流恵都子


No.0477
埼玉県・悟



No.0339
新潟県・はっとりくん



No.0117
大阪府・利尾愛

ストーリー

No.0478
愛知県・IZANAGI

闇の呼び声
――選ばれし者たちの伝説――

あるとき、あるところに、平和な世界がありました。そして、そこに1人の賢者がいました。ある日、賢者はこの世界に"闇"が現れ始めたのを感じました。そして、この世界に住む3人の若者に、1つの使命を与えたのです。
「闇が生まれし時、力を1つに集め、それを封印せよ」
ところが、その人はやがて息絶えました。闇を追い返せずに…。
選ばれしものの1人があなたです。あなたは旅立ちを決意しました。

ありがちなストーリーなんだけど、それだけにネタがつくりやすいんじゃないかと思う。ある程度、目的や敵対するものがわかっているからね。早い話が、3人の仲間を集めて闇を封じ込めろってことなのだ。

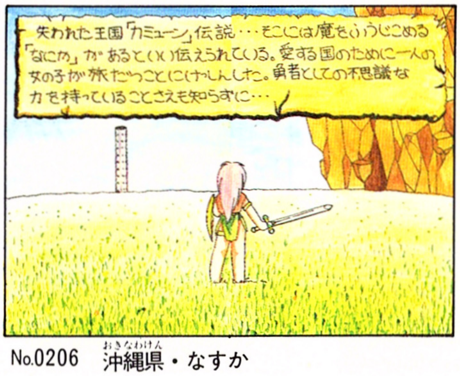
というわけで第1回は、主人公が自分の使命を知り、住みなれた町を後にして旅立つところまで。みんなはりきって投稿してほしいぞ。

◆次点

採用された作品と最後まで争ったのが、美亜ちゃんの作品だ。マップもついてて親切なんだけど、ちょっと複雑かなって感じだよね。あとの2人は、逆にイメージが広がりすぎて、目的を見失いそうな気がしたのだ。

ある日、ジェムフィディ国の男まさりで有名な姫が、謎の世界の伝説を聞いた。以来、その話に夢中になった姫は、新月の夜に城を抜け出し、はるか遠くにあるという謎の世界めざして旅立っていった。

No.0083 京都府・すらいむまろ



No.0206 沖縄県・なすか

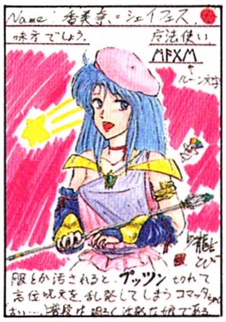

No.0479
東京都・谷口美亜

味方キャラ

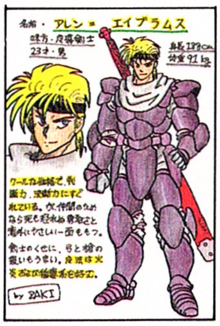
味方キャラの候補は全部で8人。仲間になってもいいし、ほんのチョイ役でもいいから、とりあえず全員出してあげたいのだ。よろしくね。それと、相変わらず自分なりのキャラで投稿してくれてもかまわないぞ。



No.0480
東京都・∅Z



No.0470
京都府・飛翔龍吉



No.0364
北海道・岡崎隼人



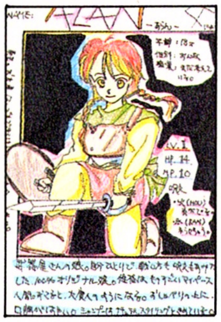
No.0180
神奈川県・一唐僚弾



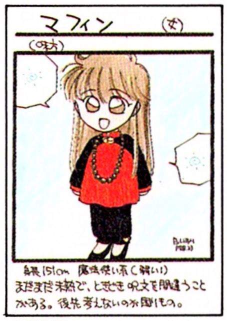
No.0258
北海道・暁



No.0124
大阪府・堀内あらん



No.0149
東京都・ばくはつ五郎



No.0255
宮崎県・望月いおり

敵キャラ

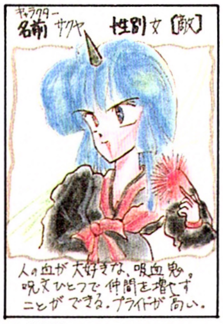
敵キャラの候補も同じく8人。悪役とは言え、それぞれが独特な魅力にあふれている。どんな役でもいいので、ゼヒとも全員を登場させてあげたいものだね。味方と同じく、新たに考えてくれてもいいのだ。



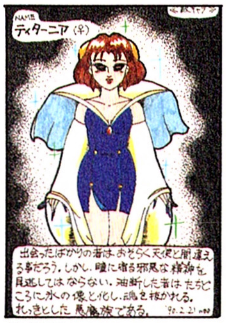
No.0481
東京都・緋水MARI



No.0482
鹿児島県・悪の御三家



No.0211
東京都・樹羅由紀



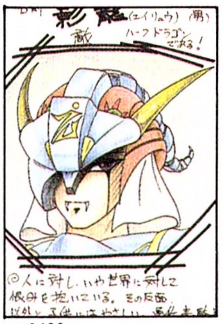
No.0301
大阪府・POKE



No.0288
福島県・いてさん



No.0483
愛媛県・しろみ



No.0480
東京都・∅Z

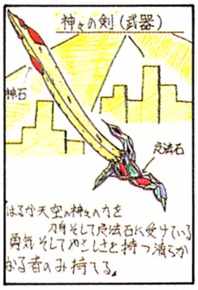


No.0484
神奈川県・BAL

アイテム

アイテムの候補は、武器あり防具あり、道具ありの7種類。でも、もっとたくさん使いたいので、今後もドシドシ考え出してほしい。おハガキ待ってます。

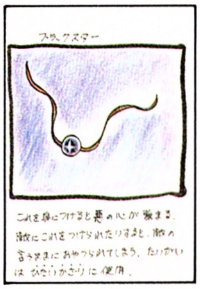
No.0485 北海道・ITEMめいかあ



No.0096 奈良県・LEIRA



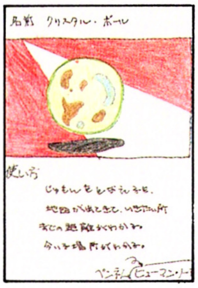
No.0486 茨城県・ムーミンパパ



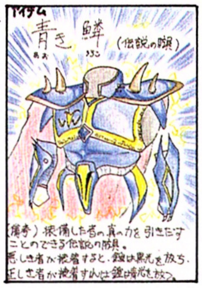
No.0487 宮城県・侍のたっくん



No.0488 滋賀県・ヒューマン・ノーア



No.0489 兵庫県・トミやん



No.0128 秋田県・YAMA○3



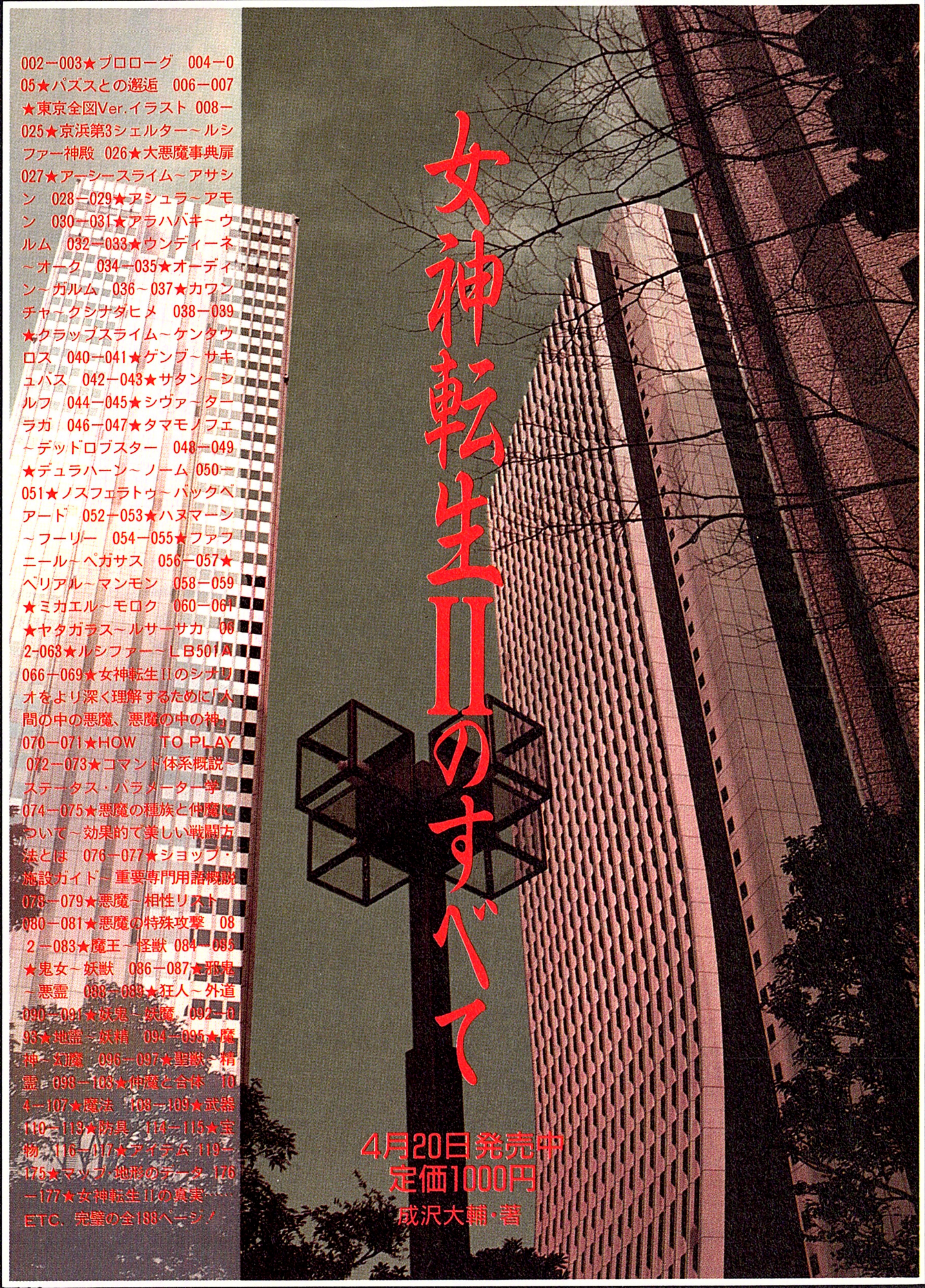
そして募集だ!

今回発表したネタをもとに、いよいよ誌上RPG第2部がスタートするのだ。さっきも言ったように、第1回は主人公の旅立ちをお送りする予定。メッセージ関係のおハガキをとくに歓迎するぞ。



書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい　☎03-234-4621　※価格はすべて税込みです
JICC出版局

悪魔的内容！



迷える者たちを導く、メガテン最強の聖典。



今、東京の各地で悪魔に襲われる被害が続出しているという。やむにやまれず、ここに裸にされた悪魔たちを紹介する。彼らはきっと叫んでいるに違いない。〝何でこうまでされなくちゃいけないんだ!〟

悪魔のデータ集　～数値化された邪なる生命体たち

魔王 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ベリアル	90	2523	99	28	27	27	18	14	12	1	メディアハン	火炎、ひっかく	–	–	ベリアル城	1080	360
アスモダイ	80	1923	99	24	20	31	15	14	10	1	ジオラオン、ブフダイン	麻痺	–	–	アスモダイ洞窟	980	320
バエル	70	1613	93	23	19	22	16	14	8	1	ジオラオン、テンダラブー、ギンダイン		–	–	バエル城	840	280
バズス	50	853	67	17	22	16	10	9	8	1	ザンマオン、アギオンマリンカリン		–	–	新宿	400	200

邪神 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
セト	66	630	–	19	12	26	17	16	14	1		毒ガス、凶眼、石化	–	–	ベリアル城、ルシファー城	1584	132
ロキ	60	453	82	15	22	13	24	10	14	1	ザン、ジオロン、メディアハン		–	–	ルシファー城	960	120
クロノス	58	699	82	24	24	16	10	8	16	1	ブフラオン、メディアハン	呪いB	–	–	ルシファー城	928	116

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
エキドナ	54	408	69	15	10	22	16	15	29	1	メディアハン	毒ガス、麻痺	–	–	怒りの地	864	108
マンモン	52	393	67	15	15	14	16	16	23	1	マカジャマ、ムドオン	ひっかく	–	–	マンモンの門	832	104
アリオク	45	250	56	11	12	16	21	9	16	2	マシバブーラテンダラフー	火炎	ロクシャクボウ	–	バエル城	720	90
バラム	29	148	40	10	11	7	13	12	8	1	テンダラフー	吠え声、麻痺	ロクシャクボウ	–	渋谷	232	58
サルガタナス	24	99	34	8	10	6	11	13	7	1～3	ブリンパ、ブフラオンマカジャマ		クリスタルソード	–	新宿	192	48

怪獣 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ティアマット	72	1011	–	28	11	30	17	10	29	1～3		火炎、ひっかく、毒ガス	–	–	地下道	1728	144
レヴィアサン	60	873	–	29	8	16	21	10	25	2		ひっかく、吠え声	–	–	ルシファー城	960	120
ニトホッグ	55	525	–	19	14	21	11	14	27	1		歌S、毒咬麻痺	–	–	デビル・バスター2	880	110

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ヴリトラ	53	400	–	15	9	25	16	12	26	1		火炎、ひっかく、毒ガス	ハンマハンマー	–	幻魔界	848	106
ヒドラ	48	363	–	15	6	30	10	11	14	5～8		毒ガス	エクスカリバー	–	嘆きの谷、迷いの森	768	96
フェンリル	44	311	–	14	9	15	22	8	18	1～3		麻痺、氷結	フウジンケン	–	バエル城	704	83
ティホン	42	381	–	18	6	15	6	10	16	1～3		ひっかく、氷結	ソロモンノオウケン	–	怒りの地2D	672	84
アポリオン	40	760	52	19	12	19	9	15	14	1	ザンマオン		ドラゴンメイス	–	池袋	1280	80
スキュラ	37	336	–	18	8	13	8	12	8	1～5			ヘカトンアックス	–	バエル城	592	74
バジリスク	31	204	–	13	5	24	6	7	10	1		ひっかく エナジードレイン	サソリムチ	–	銀座	248	62
マンティコア	29	177	–	12	7	13	13	8	4	1～5		麻痺	ヒートソード	–	北部砂漠2D	232	58
ワイバーン	20	83	–	8	5	10	15	6	5	4～8		ひっかく	クチナワのけん	–	辺境の島	160	40

鬼女 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ランダ	70	703	87	20	17	19	27	11	8	2	マリンカリン	呪いD	–	–		840	280
タマモノマエ	64	515	88	16	24	13	25	10	7	2	マリンカリン、マカランダ	エナジードレイン	–	–		768	256
ボルボ	58	496	83	17	25	13	16	11	6	2	ジオダイン	呪いB 歌S	–	–	ルシファー城	464	232
メデューサ	52	315	–	12	17	23	15	9	6	4		毒ガス、凶眼	–	–	アスタロート城、恐れの山2D	416	208
ラルン	47	285	63	12	16	12	22	9	7	1～5	アギラオン	ひっかく 麻痺	ライジンケン	–	ベリアル城、迷いの森2D	376	188
ナアス	44	223	55	10	11	20	13	9	6	2～6	ジオラオン	歌S、凶眼	ソロモンノオウケン	–	怒りの地	352	176
キヨヒメ	36	201	51	11	15	10	14	10	5	2	マリンカリン、マジパブーラ、ザンマオン		デスブレイド	–	嘆きの谷2D	288	144
アルケニー	32	195	39	12	7	11	19	7	4	4	マカジャマ	歌S、毒針	ヨウトウニヒル	–	バエル城	256	128
ターラガ	28	157	37	11	9	14	10	8	3	1～5	アギオン	踊り、呪いB	ヒートソード	–	北部砂漠2D	112	112
セイレーン	23	106	–	9	12	8	12	6	3	3		歌S、ひっかく 仲間よぶ	クリスタルソード	–	新宿2D、デビル・バスター2	93	92
フリアイ	16	59	24	7	8	8	11	6	2	3	マカランダ	ひっかく、仲間よぶ	イクシオソード	–	辺境の島	64	64

夜魔 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
サウォバク	53	294	64	11	23	11	22	10	10	1～5	テンタラフー、ムドハンマ	呪いB	–	–	はえ穴	1060	212
チュルルック	47	288	69	10	22	10	20	9	8	1～5	アギラオン、マカランダ	呪いD	–	–	迷いの森3D 恐れの山2D	940	188
サキュバス	42	213	61	10	19	10	18	9	8	2～6	マリンカリン	エナジードレイン	クサナギノツルギ	–	怒りの地、ベリアル城、他	840	168
アムドウシアス	38	193	55	10	17	8	16	11	6	1～5	マジパブーラ、マカランダ、ハマダイン		ブロードソード	–	ザラタン内	760	152
ファントム	34	139	49	8	15	10	14	11	4	4	テンタラフー、ザンマオン	凶眼	ヒッサツオニゴロシ	–	王城周辺	680	136
レオナルド	30	138	44	9	14	5	20	6	5	1	サバトマ		ヒッサツオニゴロシ	–	上野	300	120
ラルウアイ	25	103	39	8	14	9	10	3	4	4～8	シバブー	エナジードレイン、デスタッチ		–	デビルバスター2 ザラタン内	250	100
ネビロス	27	62	28	7	11	6	9	7	2	1	シオマ、プリンパ		ジャックナイフ	–	シェルター	190	76
レムルース	22	39	23	6	11	5	7	7	2	3～7	シバブー	デスタッチ	ロクシャクボウ	–	六本木、渋谷	120	48

幽鬼 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ギリメカテ	51	513	65	20	14	24	8	9	8	2	ムドハンマ	吠え声	–	–	はえ穴	403	204
ウトウク	46	394	–	17	11	20	14	8	6	4		仲間よぶデスタッチ エナジードレイン	ソロモンノオウケン	–	怒りの地、恐れの	363	184
ハクマブトウ	43	325	–	15	12	19	11	10	6	1～3		毒ガス、呪いB、踊り	マケンムラマサ	–	ベリアル城	344	172
デュラハーン	39	315	49	16	10	18	7	12	6	3～7	マカランダ	呪いD、エナジードレイン	デスブレイド	–	嘆きの谷	312	156
ヴェータラ	35	265	–	15	8	17	7	12	5	1～3		デスタッチ、エナジードレイン	デーモンスレイヤ	–	嘆きの谷2D 池袋	230	140
リッチ	29	177	48	12	19	7	6	9	3	1～2	ジオラマ、ムド	呪いD	タチナワノケン	–	アドンの塔、デビルバスター2	116	116
ビワほうし	24	171	–	14	13	7	6	8	4	3		歌B、凶眼	ヤコウケン	–	池袋、幻魔界	96	96
マッドマン	17	113	24	13	7	10	5	6	3	1～5	マカランダ		グラディウス	–	銀座	68	68
ノスフェラトウ	13	55	–	8	8	9	6	6	4	1～3		デスタッチ エナジードレイン	サソリムチ	–	銀座	52	52
ワイト	8	31	–	7	6	8	5	6	2	1～4		毒咬 デスタッチ	モーニングスター	–	六本木、渋谷、銀座2D	32	32

妖獣 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ファフニール	52	549	–	21	10	26	12	7	12	1～3		氷結	–	–	アスタロート城	416	52
ウルム	47	567	–	24	8	20	12	7	11	1～5		毒ガス	–	–	迷いの森	376	47
ヴォラク	45	453	–	20	7	23	12	7	11	1～4		火炎、毒ガス	–	–	怒りの池2D、恐れの山2D	360	45
ドドンゴー	42	402	–	19	7	23	11	6	11	1～2		吠え声	–	–	狂いの原	336	42
ラドン	40	543	–	27	6	16	10	5	10	2～6		火炎	–	–	嘆きの谷	320	40
ヌエ	36	309	–	17	8	17	13	5	10	1～3		吠え声、麻痺	–	–	幻魔界、バエル城	288	36
ハンババ	32	211	–	13	9	15	12	7	8	2～6		ひっかく	–	–	北部砂漠2D、バエル城	256	32
コカトライス	27	192	–	14	5	15	11	6	6	1～3		ひっかく、凶眼	–	–	アドンの塔、地下道	108	27
オロバス	24	159	–	13	8	13	9	5	4	4～8			–	–	新宿2D、北部砂漠2D	96	24
ガルム	18	84	–	9	6	10	9	6	4	1～5		石化、ひっかく 吠え声	–	–	新宿2D	72	18

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ジャバウォーク	16	91	–	11	6	10	8	5	5	1～2		麻痺	–	–	銀座	64	16
ワイアーム	13	61	–	9	5	8	9	6	2	1～5			–	–	銀座2D	52	13
テッドロブスタ	6	27	–	8	5	6	5	6	3	2～6			–	–	品川2D、有明2D	24	6

邪鬼 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
アゼザル	68	785	87	23	19	20	16	14	14	1～5	アギオン、アギダイン		–	–	ルシファー城	3264	68
エキンム	56	507	70	18	14	17	20	11	10	2～6	ザンダイン、テンタラフー		–	–	恐れの山	1792	56
ベリス	46	394	60	17	14	17	10	12	14	1～4	アギオン、アギラオン		ライジンケン	–	ベリアル城	1472	46
フルーレティ	39	315	49	16	10	13	10	9	10	1～5	ブフラオン		デスブレイド	–	アスモダイ洞窟、嘆きの谷2D	1248	39
ストーンゴーレム	33	283	–	17	8	20	5	7	8	3			デーモンスレイヤ	–	嘆きの谷	1056	33
サイクロプス	28	171	–	12	10	14	9	7	6	2～6			ブロードソード	–	池袋	448	28
アイン	22	135	30	12	8	11	9	6	4	2～6	アギラマ		コテツブレード	–	新宿、デビルバスター2	352	22
クレイゴーレム	16	83	–	10	8	10	5	7	3	5			ヤコウケン	–	地下道	256	16
ミノタウロス	12	51	18	8	6	8	7	7	5	1	ジオラ		–	–	デビルバスター	192	12
バグベア	10	43	17	8	7	7	6	6	1	4	ジオ		シミター	–	東京タワー、芝2D	160	10
ウェンディゴ	7	24	13	6	8	6	6	5	1	1～4	ブフ		サンセツコン	–	東京タワー、デビルバスター	112	7
オーク	4	13	–	5	6	5	7	5	1	2～6			ジャックナイフ	–	シェルター島2D、品川2D	64	4

マシン EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
タロス	48	723	–	30	6	23	8	5	7	2			–	–	怒りの地、モロク神殿	0	0
GDR1000	30	213	–	14	7	15	12	6	5	1～2			–	–	渋谷インテリジェントビル	0	0
LB-501A	20	103	–	10	5	14	9	6	3	2			–	–	渋谷インテリジェントビル	0	0

悪霊 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
スパルチ	38	288	–	15	13	17	10	7	5	5		仲間よぶ	–	–	狂いの原	228	152
スペクター	31	142	47	9	16	10	13	7	5	2～6	ザンマオン	デスタッチ	–	–	ザラタン内、バエル城	93	124
ウィプリ	26	120	–	9	12	8	14	7	4	3～7		凶眼	–	–	デビルバスター2、ザラタン内	78	104
ピシャーチャ	21	129	–	12	9	12	6	6	3	5～8		仲間よぶ、デスタッチ	–	–	新宿、池袋	63	84
チョンチョン	18	66	29	7	11	6	12	6	3	1～3	テンタラフー、マカジャマ、ムド		–	–	新宿2D	54	72
サカサクビ	14	52	–	7	9	7	10	5	2	4～8		仲間よぶ	–	–	銀座	42	56
ボデコニアン	10	43	–	8	6	9	6	5	3	2～6		仲間よぶ、麻痺、毒咬	–	–	六本木、渋谷	30	40
コープス	7	31	–	8	5	7	6	5	2	4～8		仲間よぶ	–	–	六本木、渋谷	21	28
グール	4	15	–	6	5	5	5	5	2	2		仲間よぶ	–	–	シェルター、羽田	12	16
ゾンビ	2	8	–	5	5	4	5	5	1	3		仲間よぶ、守る、毒咬	–	–	シェルター、羽田	6	8

狂人 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
インテリペリ	35	160	47	9	12	17	15	6	5	3～7	ザンマ		–	–	東京東部2D 王城周辺2D	420	0
レッドラム	32	243	–	15	8	17	10	6	6	1～3			–	–	東京東部2D	384	0
ビーメ	30	168	–	11	9	13	14	7	4	7		歌P	–	–	新宿	180	0
ジャンキー	25	128	–	10	8	11	14	6	4	4～8		歌P	–	–	新宿	150	0
アサシン	22	91	–	8	9	11	12	6	3	4			–	–	池袋	132	0
ミュータント	19	79	27	8	8	9	12	6	4	2～6	ザンマ、ザンマオン		–	–	地下道	114	0
ハカイソウ	15	63	25	8	10	7	9	5	3	3	ムド、ハマオン マカジャマ		–	–	新宿2D	90	0
フライデイ	14	59	–	8	7	11	7	5	4	1～3			–	–	銀座2D	84	0
ハイウェイスター	11	36	–	6	6	8	10	5	2	1～4		仲間よぶ	メタルカード	–	芝2D	66	0
メタル	9	30	–	6	6	9	7	5	2	4～8		歌P	メタルカード	–	品川2D	54	0
キンズヘッド	5	15	13	5	8	6	5	5	1	1～5	ザン、ドルミン、ラクカジャ		–	–	品川	30	0
パンクス	3	12	–	6	5	5	6	5	1	1～5		歌S	メタルカード	–	シェルター、品川2D、有明2D	18	0

外道 EVIL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ドリームキッス	44	421	54	19	10	14	13	12	7	8	マリンカリン	歌S、麻痺	–	–	迷いの森2D	880	83
ジャックランタン	30	153	45	10	15	10	11	8	6	4～8	アギオン	逃亡	ヒッサツオニゴロシ	–	東京東部2D	300	60
バックベアード	22	146	34	13	12	9	7	5	5	1～2	ジオラ、ジオマ	自爆	サソリムチ	–	銀座、新宿、池袋	220	44
ボーンゴーレム	16	75	–	9	6	14	6	5	3	4			グラディウス	–	銀座	160	32
ゴールドスライム	11	74	16	13	5	7	5	5	1	1～2	ジオラ		セイドウノツルギ	–	六本木、渋谷、銀座	110	22
マンイーター	9	34	–	7	6	8	6	6	1	5		歌S、麻痺	サンセツコン	–	銀座2D	90	18
クラベビ	7	27	–	7	5	6	8	5	3	2		仲間よぶ	サンセツコン	–	有明2D、銀座2D	70	14

♨空白部分に関しては、ヒ・ミ・ツ。書き込むのもまたよし。♨空白部分に関しては、ヒ・ミ・ツ。書き込むのもまたよし。♨空白部分に関しては、ヒ・ミ・ツ。書き込むの

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
アスコモイド	5	18	12	6	7	5	6	5	1	1～2	ジオ、マカランダ	自爆	セイドウノツルギ	–	品川、品川2D	50	10
クラップスライム	4	17	–	7	5	6	5	5	1	1～5		毒ガス	ジャックナイフ	–	デビルバスター、品川	40	8
ウィルオウィスプ	2	8	–	5	5	5	6	5	1	1～4		守る、仲間よぶ	–	–	デビルバスター	20	4
グリーンスライム	1	5	–	5	5	5	5	5	1	1～3		守る	–	–	デビルバスター	10	2

妖鬼 NEUTRAL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
コロンゾン	55	663	67	24	12	20	11	12									
オ　ニ	51	564	–	22	10	20	12	11									
メフィスト	49	395	66	16	17	11	15	14									
プルシキ	47	520	55	22	8	19	9	13									
メズキ	44	399	51	18	7	18	13	12									
ジニー	41	372	57	18	16	10	10	11									
ゴズキ	38	326	45	17	7	18	9	11									
アラハバキ	35	230	45	13	10	15	11	10									
シトリー	32	259	38	16	6	14	12	8									
モムノフ	29	162	37	11	8	13	10	11	9	8	シバブー		ヨウトウニヒル	25	バエル城	290	–
ガープ	25	140	36	11	11	9	8	10	7	1～2	タルンダ、マカジャマ		ドラゴンメイス	20	新宿、東京東部2D	250	–
カウンチャ	21	108	30	10	9	12	6	8	9	2	パララディ		コテツブレイド	17	新宿	210	–
フォルネウス	17	79	25	9	8	6	11	7	7	1～2	ジオラマ		モーニングスター	12	銀座	170	–
キマリス	8	23	16	5	8	8	5	6	3	1～2	ザンマ		シミター	8	芝2D	80	–
カーバンクル	4	13	12	5	8	5	5	5	5	1	ジオ		–	4	デビルバスター、シェルター島	40	–

魔獣 NEUTRAL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
パイロン	64	963	–	30	12	22	13	11									
キマイラ	52	679	–	26	7	16	15	12									
9ビノキツネ	45	408	62	18	17	13	11	10									
ケルベロス	40	343	–	17	8	11	16	12									
グリフォン	36	327	–	18	10	14	7	11									
ヤタガラス	31	204	42	13	11	8	14	9	11	1～3	アギラオン	ひっかく	–	23	東京東部2D	93	–
タムズ	28	185	–	13	7	13	11	8	9	1～5		毒針	–	15	北部砂漠2D	84	–
ストーンカ	24	171	–	14	6	12	7	9	11	1～4		吠え声	–	19	新宿2D	72	–
オルトロス	18	120	–	13	5	10	6	8	7	1		ひっかく、火炎、吠え声	–	29	品川、新宿	54	–
ペガサス	10	43	17	3	7	5	9	5	3	1～2	ハマオン、ティアマ、ホズムディ		–	7	芝2D	30	–

妖魔 NEUTRAL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ソードナイト	60	753	74	25	14	22	8	15									
ワンドナイト	59	740	69	25	10	22	12	15									
グレモリー	58	757	80	26	22	10	10	14									
ヴァルキリー	57	601	69	21	12	16	18	14									
フーリー	55	580	78	21	23	8	14	13									
ハンジャ	53	506	67	19	14	15	17	12									
アミイ	50	578	63	23	13	16	9	13									
オオナムチ	48	531	63	22	15	12	11	12									
カップナイト	46	509	57	22	11	14	13	10									
モルガン	43	433	63	20	20	8	9	10									
クシナダヒメ	40	383	56	19	16	10	10	9									
ジャックフロスト	38	383	56	20	18	6	8	10	15	2～6	ブフラオン	氷結	ヨウトウニヒル	39	東京東部2D	456	–
ディスクナイト	32	339	41	21	9	11	7	8	15	2	ハンマハン		ヒッサツオニゴロシ	27	王城周辺2D	384	–
ネコマタ	29	220	39	15	10	9	11	8	7	3	ドルミナール、ジバブー		ハンマハンマー	24	幻魔界	174	–
ケンタウロス	22	146	29	13	7	11	8	7	7	1～5	ザンマ		クチナワノケン	18	新宿2D	132	–
コワトリクエ	16	91	22	11	6	10	7	6	7	1～3	ジオラマ、ディ		グラディウス	13	銀座	96	–

地霊 NEUTRAL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ウベルリ	40	403	49	20	9	16	7	12									
ジャイアント	34	292	44	17	10	13	9	9									
サレオス	28	199	39	14	11	11	7	9	11	1～3	ラクカジャ、タルンダ		ハンマハンマー	14	東京東部2D	448	–
アトラス	25	191	34	15	9	11	6	8	11	1	ハンマハン、テトラジャ		ブロードソード	1	地下道	400	–

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ツチグモ	23	152	–	13	9	10	8	7	11	2～6		毒針、仲間よぶ	イクシオソード	11	池袋、銀座	368	–
タンキ	19	117	27	12	8	9	6	8	7	1～2	ザンマ、ムド		ブロードソード	9	銀座	304	–
ブッカブー	15	70	20	9	5	8	11	6	9	1～5	ブフラマ		ロクシャクボウ	7	銀座	120	–
ドワーフ	9	43	15	9	6	7	5	6	7	1～2	ハマオン、ラクカジャ	逃亡	セイドウノツルギ	5	品川、東京タワー	144	–
コボルト	3	12	–	6	5	5	6	5	3	1～3		毒咬、逃亡	–	3	デビルバスター、シェルター島	48	–

妖精 NEUTRAL系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
トロール	35	283	45	16	10	14	8	11									
レグバ	30	168	45	11	15	10	9	9									
ボーグル	27	111	38		11	13	10	9	9	2～6			ハンマハンマー	11	東京東部2D	135	–
ルサールカ	24	111	38	9	14	8	7	10	9	1～3	守る	守る	イクシオソード	12	池袋	120	–
ケライノ	21	87	28	8	7	10	12	8	9	1～4	ひっかく、逃亡	ひっかく、逃亡	ブロードソード	10	新宿2D、北部砂漠2D	105	–
アエロー	18	75	25	8	7	9	11	7	7	1～4	ひっかく、逃亡	ひっかく、逃亡	ブロードソード	9	新宿2D	90	–
オキュペテ	15	63	22	8	7	8	10	6	7	1～4	ひっかく、逃亡	ひっかく、逃亡	ブロードソード	8	銀座2D	75	–
アプサラス	13	48	24	7	11	6	6	7	7	1～5			サソリムチ	7	銀座	55	–
ケルピー	11	41	17	7	6	8	8	6	7	1～3	逃亡	逃亡	ロクシャクボウ	6	芝2D	55	–
メロウ	9	34	17	7	8	5	6	7	5	1～4			サンセッコン	5	銀座2D	45	–
エルフ	7	24	15	6	8	5	7	5	3	1～5	逃亡	逃亡	シミター	4	東京タワー、銀座2D	35	–
ゴブリン	6	21	12	6	6	5	7	6	3	1～4	逃亡	逃亡	セイドウノツルギ	3	品川	30	–
ハーピー	4	13	9	5	5	5	8	5	3	1～3	逃亡	逃亡	セイドウノツルギ	2	シェルター島2D、品川2D	15	–
ピクシー	2	8	8	5	6	5	5	5	3	1～3	逃亡	逃亡	–	1	デビルバスターシェルター島2D	10	–

鬼神 GOOD系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ラクシャーサ	29	177	36	12	7	15	13	6	15	–	ムド、テトラジャ、マシバブーラ						
コウモクテン	24	135	39	11	15	11	6	5	18	–	ザンマ、ラクンダペンパトラ						
ゾウチョウテン	17	79	29	9	12	10	5	5	18	–	パララディ、ディアハンタルカジャ						

天使 GOOD系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ケルビム	27	151	41	11	14	6	8	12	21	–	ザンダイン、サマリカーム						
ラファエル	20	93	31	9	11	6	10	8	20	–	ブフダイン、マカジャマ、サマリカーム						
ウリエル	13	48	23	7	10	7	5	8	18	–	ハマダイン、テトラジャ、サマリカーム						

幻魔 GOOD系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
バフォメット	28	171	46	12	18	6	8	8	10	–	シバブー、ハピルマ、サバトマ						
クーフーリン	25	140	33	11	8	13	9	8	18	–	ハマオン、タルカジャ						
キンナラ	22	113	29	10	7	10	12	7	10	–	ザンマ、ハマオン、ディアマ						
エリゴール	19	98	26	10	7	12	7	7	18	–	ザンマ、ラクカジャ						
エイワス	14	66	22	9	8	5	10	6	7	–	ポズムディ、パトラ、マカジャマ		–				
ウコバチ	10	43	16	8	6	8	6	6	7	–	アギマ、アギラ、ザン		–				
アルラウネ	7	24	16	6	9	5	6	5	4	–	ドルミン、ハピルマ、ディアマ		–				

聖獣 GOOD系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ケツアルカトル	23	164	32	14	9	10	6	8	15	–	ハラランディ	吠え声	–				
ゲンブ	16	107	23	13	7	7	5	8	18	–	ハマオン、テトラジャ		–				
ユニコーン	11	47	19	8	8	5	7	7	10	–	ハマオン、パトラ		–				
ガンダルバ	8	31	14	7	6	6	6	7	5	–	ザン、パトラ		–				
キリン	5	15	12	5	7	5	6	6	5	–	ハンマ、ザン		–				

精霊 GOOD系

名前	lev.	HP	MP	体	知	攻	敏	運	防	出数	魔法	特殊攻撃	アイテム	抗	主な出現エリア	マッカ	MAG
ヴェパール	26	146	33	11	7	14	10	8	15	–	ジオマ		–				
ウンディーネ	21	108	31	10	10	11	7	7	15	–	メディアマ		–				
シルフ	18	84	31	9	13	6	8	6	12	–	ザンマオン		–				
ノーム	15	70	27	9	12	7	5	6	9	–	ハンマオン		–				
フレイミスライム	12	57	17	9	5	9	7	6	15	–	アギラ		–				
アクワンスライム	9	39	14	8	5	7	7	6	7	–	ディ		–				
エアリースライム	6	24	11	7	5	6	7	5	7	–	ザン		–				
アーシースライム	4	17	9	7	5	6	5	5	7	–	ハンマ		–				

♨空白部分に関しては、ヒ・ミ・ツ。書き込むのもまたよし。♨空白部分に関しては、ヒ・ミ・ツ。書き込むのもまたよし。

悪魔たちの本当の姿

君はまだ知らない

＝Digital Devil Story II＝



GARUDA
GOOD系 神獣／ガルーダ
↓インドの最高神、ヴィシュヌの乗り物なる鳥の王。機敏さにあふれ、その鋭い爪で敵をひっかくのが主たる武器である

SPHINX
GOOD系 神獣／スフィンクス
↓エジプトの王権のシンボルたる獣。心を癒やす力を持つ

→鬼神第1位。体力的には女性型であるため、さほどでもないが、剣による攻撃は魔神をも凌ぐ力がある

KALI
GOOD系 鬼神／カーリー

↓その姿からもわかるように、炎の化身である。もちろん攻撃も炎を使うものが得意

IFRIT
GOOD系 鬼神／イフリート

BALONG
GOOD系 神獣／バロン
→バリ島の光の獅子。鋭い爪と牙、そして炎が彼女の(女性型である)武器だ

TAMONTEN
GOOD系 鬼神／タモンテン
↑仏教四天王の1人。毘沙門天とも言う。北方を守る神で仏教系鬼神の中では最高位

GERYON
EVIL系 邪神／ゲーリュオン
←邪神第3位。人をしびれさせる魔力のある眼と、強烈な火炎攻撃が武器。魔法は使わない

ASURA
EVIL系 邪神／アシュラ
←魔王に匹敵する力を持つ第1位の邪神。攻撃は激烈だ

SATAN
EVIL系 魔法／サタン
↓魔界の主たる存在。あらゆる点で優れた力を持っている。NEUTRALの敵悪魔は、すべてサタンに忠誠を誓っている（男性型の説得リアクションを見よ）

OD HINN
GOOD系 魔神／オーディン
→北欧神話に登場する主神。その手に持つ槍斧を使う攻撃は破壊力が高い。寒い地方出身だけあって、敵を凍らせることもできる

SUSANOO
GOOD系 鬼神／スサノオ
←八岐大蛇を退治した英雄も、世界の鬼神の中に入っては第6位にすぎない。七支刀での攻撃はかなりのもの

GANESA
GOOD系 鬼神／ガネーシャ
→シヴァの息子たるインドの知恵の神。強靭な体力が何よりの武器である。鬼神第4位

ああ悪魔よ！いつになったら私を許すのか？


おお悪魔よ、どこまで私を苦しめるのか？
BEELZEBUB
EVIL系 魔王／ベルゼブブ
←巨大なハエの姿をしたハエの王。魔力はないが、その汚ならしい姿は毒のかたまりである。あらゆる手段でその毒を移そうとしてくるだろう
ASHTARTE
EVIL系 魔王／アスタロート
↓その性格は残忍、冷酷、卑劣。高い能力を持っているのに、輪をかけて人をおとしめようとする最低の魔王である
MITRA
EVIL系 魔王／ミトラ
←シュメールの魔王。炎を操り、硬直させて焼き殺す。もちろん普通の攻撃も強力
LUCIFER
EVIL系 魔王／ルシファー
↑かつて中島朱実と白鷺弓子に倒された魔王の中の魔王。その魔力と体力はサタンに次ぐ強さがある。
←ユダヤの恐怖王。火炎、牡牛の吠え声と、そして猛烈な体当りで襲ってくる
MOLOCH
EVIL系 魔王／モロク
SIVA
GOOD系 魔神／シヴァ
←インドの最高神。造ることができる魔神の中では最高位である。あらゆる点で優れた力がある
BAAL
GOOD系 魔神／バアル
←バビロニアの豊穣の神。やさしい女性の姿をしている。魔力が高く、仲間(魔)を癒やすことを得意とする
←インドの高位神。ガルーダを乗り物とし、ラクシュミが妻とする。きわめて高い攻撃力を持つ
VISUNE
GOOD系 魔神／ヴィシュヌ
BRAHMAN
GOOD系 魔神／ブラフマン
↑仏教で言うところの梵天王。魔神の中では第7位と低いが、魔力はバカにならない。割と簡単に造り出すことができよう

今、もう一度知っておきたい合体のすべて

●2身合体長

種族	魔神	神獣	鬼神	天使	幻魔	聖獣	精霊	妖魔	魔獣	妖鬼	地霊	妖精
魔神	妖魔	※	天使	※	※	※	幻魔	※	※	※	※	※
神獣	※	聖獣	※	※	※	※	聖獣	※	※	※	※	※
鬼神	天使	※	地霊	※	妖鬼	魔獣	妖鬼	※	※	※	※	※
天使	※	※	※	妖精	※	※	妖精	※	※	※	※	※
幻魔	※	※	妖鬼	※	妖魔	鬼神	妖精	※	※	※	※	※
聖獣	※	※	魔獣	※	鬼神	魔獣	魔獣	※	※	※	※	※
精霊	幻魔	聖獣	妖鬼	妖精	妖精	魔獣	聖獣	幻魔	聖獣	幻魔	妖精	地霊
妖魔	※	※	※	※	※	※	幻魔	※	鬼神	幻魔	妖精	幻魔
魔獣	※	※	※	※	※	※	聖獣	鬼神	※	地霊	聖獣	聖獣
妖鬼	※	※	※	※	※	※	幻魔	幻魔	地霊	※	幻魔	幻魔
地霊	※	※	※	※	※	※	妖精	妖精	聖獣	幻魔	※	妖鬼
妖精	※	※	※	※	※	※	地霊	幻魔	聖獣	幻魔	妖鬼	※

●精霊だけの3身合体表

仲魔1	仲魔2	仲魔3	
サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	天使
ウンディーネ	シルフ	ノーム	天使
サラマンダー	シルフ	ノーム	天使
サラマンダー	ウンディーネ	ノーム	天使
フレイミスライム	アクワンスライム	エアリースライム	鬼神
アクワンスライム	エアリースライム	アーシースライム	鬼神
フレイミスライム	エアリースライム	アーシースライム	鬼神
フレイミスライム	アクワンスライム	アーシースライム	鬼神

●特殊精霊2身合体

サラマンダー対応種族	神獣
ウンディーネ対応種族	鬼神
シルフ対応種族	幻魔
ノーム対応種族	聖獣
フレイミスライム対応種族	魔獣
アクワンスライム対応種族	妖鬼
エアリースライム対応種族	妖魔
アーシースライム対応種族	地霊

2身合体表はもうおなじみだろう。ここで言っておくべきことは、精霊以外の仲魔を造るならNEUTRAL＋NEUTRALかGOOD＋GOODしかないということだけだ。

右は3身が別種族で、精霊を使わないパターンの組み合わせ表だ。レベルは3体分の合計÷3の近辺になる。

左は精霊だけの3身合体。ご覧の通り、天使と鬼神（仏教系）になる。これはたいへんお手軽である。原材料は東京でつかまえてくればよろしい。

上の特殊精霊2身合体は、特定の種族と特定の精霊をかけた場合、その種族を1ランクアップさせる合体だ。手っ取り早く強い鬼神や神獣を造るのにすっごく役に立つ。

なお、2身同種族＋別種族の合体と精霊こみ3身別種族合体は損するだけ。

●3身別種族3身合体

種族1	種族2	種族3	合体後の種族
魔神	神獣	鬼神	魔獣
魔神	神獣	天使	聖獣
魔神	神獣	幻魔	鬼神
魔神	鬼神	天使	地霊
魔神	鬼神	幻魔	妖鬼
魔神	鬼神	聖獣	神獣
魔神	天使	幻魔	妖精
魔神	天使	聖獣	幻魔
魔神	幻魔	聖獣	天使
神獣	鬼神	天使	聖獣
神獣	鬼神	幻魔	魔神
神獣	鬼神	聖獣	魔獣
神獣	天使	幻魔	妖魔
神獣	天使	聖獣	幻魔
神獣	幻魔	聖獣	鬼神
鬼神	天使	幻魔	妖魔
鬼神	天使	聖獣	幻魔
鬼神	幻魔	聖獣	神獣
天使	幻魔	聖獣	鬼神

魔神のつくり方

魔神は全部で7体いるが、うち3体は造ることができない。しかも、1種類のパターンでしか造れないので、なかなかお目にかかることはできない。しかし、パーティに加えておけばこれ程心強いことはない。

その造りかたは右上の表にある通り神獣＋鬼神＋幻魔の組み合わせだ。この3身合体が唯一の魔神創出法である。なんだと思うなかれ。ここからが問題なのである。倒えばナーガ＋ゾウチョウテン＋アルラウネという、それぞれの種類の最低位同士の組み合わせでも魔神ブラフマンを造ることはできる。しかし、ナーガ＋カーリー＋ハヌマーンの神獣最低＋鬼神最高＋幻魔最高の組み合わせにしても魔神6位（ブービー）のオーディンしか造れない。ヴィシュヌやシヴァを造るには、強い神獣と鬼神を造るしかないのだ。

その神獣も3身合体でしか造れない。しかも2パターンだけで、うち1つは魔神＋鬼神＋聖獣というものと鬼神＋幻魔＋聖獣ものである。鬼神にしても、2身合体で造れるものは、最後の方に現れるNEUTRALを組み合わせないと強いものはできないし、天使＋幻魔＋聖獣のパターンでは、それぞれ最高位の組み合わせでもガネーシャ止まりだ。強い仲魔を造っては材料にするのだ。

魔神のつくりかた

聖獣＋幻魔
魔獣＋妖魔
魔神＋神獣＋幻魔
神獣＋幻魔＋聖獣
天使＋幻魔＋聖獣

神獣

魔神＋鬼神＋聖獣
鬼神＋幻魔＋聖獣

＋幻魔
（つくり方は表参照）

＝魔神

注意すべき点

幻魔の強いものは割と簡単に造れる。問題は鬼神と神獣の強いものをいかに造るかだが、ここはやはり特殊精霊の2身合体をどんどん使ってしまおう。鬼神にはウンディーネ、神獣にはサラマンダー。この両精霊を造るのは簡単（特にサラマンダーは後半ならいくらでも造れる）なので、1段階ずつ上げていくほうが確実である。

だけど、背徳気分を味わうならやはり正攻法につきる。実際、造れる魔神はいなくともクリアはできる訳で、魔神はこだわりの産物みたいなものである。とすれば魔神でさえも材料に過ぎない、の方が邪教っぽくていいんじゃないか。

HIPPON

VOL.9

外はポカポカいい天気。
新緑まぶしく気持ちもフレッシュ!!

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説ー40～41
ガンヘッド――――――――42～43
パワーブレイザー――――44～45

黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説

カセット 日本物産／4月20日発売
¥8000（予）

〝ゲーム〟ではない〝予想〟なのだ

赤鉛筆片手に競馬新聞をむさぼり読む、そんな時代は終わった。データさえ入れればあとはファミコンにおまかせ。これぞ90年代のギャンブラーの姿かも。

文●内田聡



「本命」に続くニチブツの競馬予想ソフト第2弾。黒鉄ヒロシの予想やアドバイスとともに、様々なデータをインプットし結果を予想するゲーム。

〝予想ソフト〟とは？

①データを読みつつ予想を立てる→②レースの展開を見（聞き）つつアツくなる→③結果、アブク銭を得るヨロコビ、またはなけなしのお金を失う悲哀、これらに一喜一憂する。と、ごく大まかに、競馬を楽しむ過程というのは3つの段階に分けられる気がする。異論もありましょうが、競馬の面白さってやっぱり、この過程それぞれに集約されてると思うから。

この「勝馬伝説」は簡単に言えば、上の①の部分をクローズアップしたソフトなんだ。〝ゲーム〟ではなく、あくまでも〝予想〟ソフトなんである。

んじゃ、その〝予想ソフト〟てのは具体的にはどんなソフトなんだろう、とは誰しもが思うトコロ。

先頃発売された競馬ソフトに「井崎脩五郎の競馬必勝学」というのがある。このソフトは先に挙げた①から③の段階を全て含み、〝競馬〟なるものの世界をソフト1本分にまとめ上げて見せてくれたゲームだった。新聞見たり予想屋にお金払って情報もらったりしながら馬券を買って、さらには当たりはずれでお金の増減まであったりして、マァ言うなれば、完結できるソフトだった。悩みあり、エクスタシーあり、落胆ありと、一応ひと通りの流れをフォローしているゲームだったワケだ。

しかし、この「勝馬伝説」は違う。しつこいようだけど〝予想〟ソフトなんである。もっと正確に言うならば、〝予想してくれる〟ソフトなのだ。プレイヤーは22～28項目にわたるデータをインプットする。そしてレースモードを選ぶ。するとコンピュータがインプットされたデータをもとに仮想のレースを展開する。結果が出る。そこで終わり。馬券の売買モードがあるわけでもないのでオッズ（賭け率）も出ないし、落馬等のアクシデントの類もない。あるのはコンピュータのハジキ出した予想結果のみ。従ってエクスタシーやプレイヤーの意志が反映されるという意味でのゲーム性は薄い。というかゼロである。故に〝予想〟ソフトなのである。この辺を誤解しちゃうとヒジョーにマズイ。競馬ソフトとは言っても、競馬という素材のどこを切り取って見せるかによって印象も遊び方も全然違ってきちゃうからね。

競馬モノの草分け的存在「ファミリージョッキー」は先の②の部分をアクションゲームで料理したゲームで「井崎脩五郎」は①～③をシミュレーション的に見せてくれた。そういった位置関係の中で、①に焦点を絞った「勝馬伝説」を見てみれば、このソフトの特徴がより分かりやすく見えてくるのです。

データの多さにゃ目が回る

してこの「勝馬伝説」の特徴というか最大のウリは、なんと言っても入力できるデータの豊富さである。

ゲームは予想レベルAと予想レベルBに分かれていて、Aでは28種類の、Bでは19種類のデータがインプットできるようになっている。つまりBでは比較的簡素に（つっても19種もあるけど）まとめられたデータで予想を見ることができ、Aではより複雑で多岐に渡ったデータでの予想を見ることができるってワケだ。競馬ビギナー用にレベルB、エキスパート勝負師用にレベルAといったところである。

データの項目をざっと右に挙げておいたけど、レベルAになるとさらにマニアックなデータまで入力可能になるのだ。そして〝おたすけモード〟では入力データでの入着率や直線競走予想、騎手データやクラシックレースデータなども見れるようになっていて、多角的なデータ分析も可能になっている。特にクラシックレースデータは主な重賞レースの過去5年間のデータを見ることができるものでとても参考になってよろしい。あと黒鉄ヒロシの予想なんてのもある。これはあんまりアテになんないけどね。

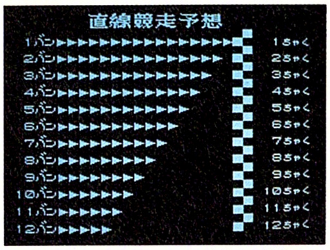
とにかく、ここまで入力可能データを網羅されると、そのデータによって得られる予想が一体どれだけ本物のお馬さんが走るレースの結果に近づけるのか知りたくなるのが人の常。というわけで右ページで、予想に実際のレース結果をぶっつけてみたのだ！

勝馬 入力データ一覧

- ⦿クラス
- ⦿開催地
- ⦿コースデータ
- ⦿距離
- ⦿馬場
- ⦿レースナンバー
- ⦿出頭数
- ⦿単枠指定馬
- ⦿予想人気
- ⦿騎手能力
- ⦿予想記号
- ⦿脚質
- ⦿年令・性別
- ⦿負担重量
- ⦿獲得賞金
- ⦿コース成績
- ⦿前走タイム
- ⦿持ちタイム
- ⦿血統
- ⦿前レース馬体重
- ⦿休養明け何戦目
- ⦿調教



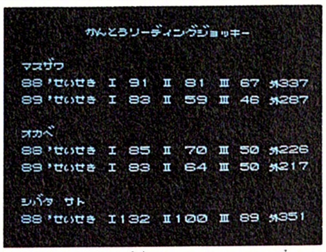
↑レースシーン。迫力のあるアングルなんだけど、ストップモーションなんだよな



↑直線競想画。コーナーや枠順に関係ない馬の地力や速さを知ることができる



↑レースクラスを設定する。取得賞金などによって予想対象となるクラスを入力する

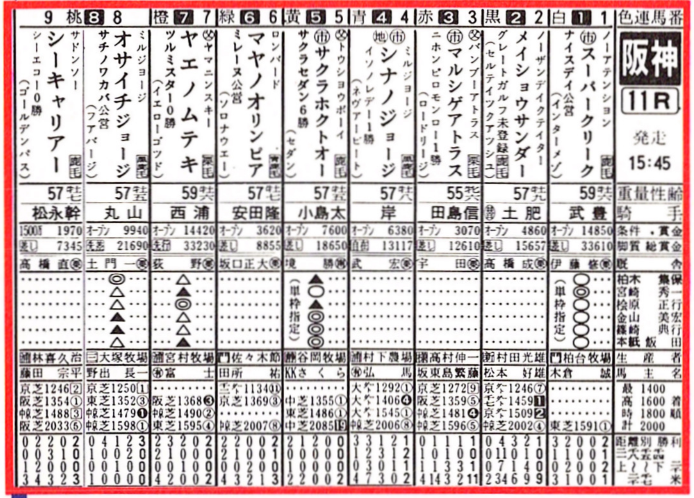


↑関東・関西の騎手データが。よく見ると、知ってる名前もあったりして

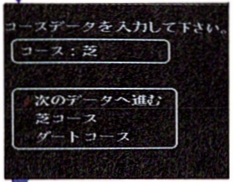
予想と結果の運命やいかに

☞基本は新聞

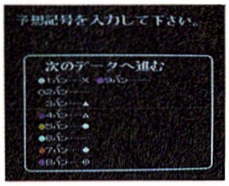
まずは阪神のＧⅡレース・第34回大阪杯を予想しつつゲームを進めてみた。基本的にデータは競馬新聞を見つつ入力してゆく。初心者にとっては分かりづらい競馬新聞だけどこれが全てのデータの基本になるのでガムばって入力するのだ。ちなみにこの大阪杯はレベルＡで入力してみた。



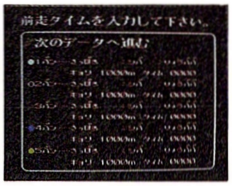
☞データをインプット



↑ダートコースか芝コースかを決定するデータ

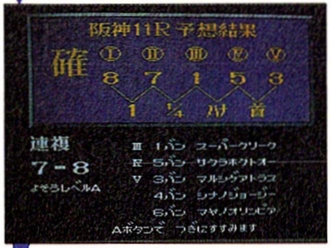


↑予想記号入力する。予想に大きな影響を及ぼすデータ



↑前走タイムの入力。ここまでくるとオニのようなデータ

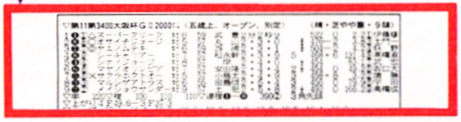
☞勝馬伝説のハジキした予想は



レースモードで予想をはじき出したところ、左の写真のように出た。一番人気の武豊・スーパークリークは３着と出たけど、⑧⑦①⑤という順は予想としてはカタイところ。オーソドックスだね。



☞はたして本物のレースは…



うーん、やはり破竹の勢いのスーパークリークが入ってしまった。①⑧⑦⑨④の順で入ったので連勝複式①－⑧となりこれは惜しくもハズした。複勝だと⑦と⑧が入ったことになる。いずれにしても前人気の高かった馬が入ったのでほとんどタダ同然の配当しかつかなかったレースではある。「勝馬伝説」の予想はカスリ気味にハズしたといった程度なので、この段階ではなんとも言えない。そこで次は舞台を東京に移して中山競馬場のレースを予想してみることにしよう。

◆ハズレ馬券が宙に舞う

４月１日の中山競馬。予想レベルＢでデータを入力し、コンピュータの出した予想に沿って筆者が４点を選んでみた。そして各々に千円ずつ賭け（たと想定し）、その収支を出してみたのだ。

うーん…どうも紙一重でカスめてるのが多いようではある。買い方が買い方だったので、マイナスになってしまったけど、単勝や複勝をからめてうまく買えば結構イイセンいくハズだ。でも、やはりコンピュータの哀しさか、ノーチェックの馬はあくまで弱く、イレギュラーな展開までは計算しきれなかったようだ。

	"勝馬伝説"予想		本レース結果		
1R	3−5 1−3	1−2 1−5	1−4	はずれ	配当 ¥520
2R	2−5 3−5	2−3 5−6	4−5	はずれ	配当 ¥260
3R	2−5 2−8	5−8 6−8	5−7	はずれ	配当 ¥2,770
4R	5−6 5−7	6−7 3−7	3−7	的中	配当 ¥670
5R	4−7 3−7	2−3 3−4	2−4	はずれ	配当 ¥630
6R	3−5 3−4	4−5 4−8	3−5	的中	配当 ¥1,330
7R	1−5 1−2	2−5 2−6	1−6	はずれ	配当 ¥1,890
8R	2−8 2−5	5−8 2−3	1−2	はずれ	配当 ¥2,790
9R	7−8 5−7	5−8 3−7	5−7	的中	配当 ¥1,850
10R	5−5 5−6	6−8 5−7	2−5	はずれ	配当 ¥1,310
11R	6−8 5−6	4−8 5−8	4−6	はずれ	配当 ¥1,020
12R	3−3 3−5	3−7 5−7	4−4	はずれ	配当 ¥4,060
本日の結果			合計 ¥−9,500		

編集部注：20歳未満、または学生は法により馬券を買うことを禁じられています。（予想することは禁じられてません）

考えてみりゃ便利なソフトかも

最後にまとめをひとつ。わりとクセのない予想をするコンピュータというか、コンピュータらしい予想をするというか、そういう感じ。予想というよりはむしろデータを元にした"算出"といった印象が強かった。荒れるレース展開を予想するのは不可能だけど、堅くまとまりそうなレースではかなり信頼できそうだ。

ま、しかし、このゲームの予想でそのまま馬券を買って、仮に当たったとしてもあまり面白くもないでしょう。やっぱり競馬は自分で考えてこそ華。当たってもハズレても納得いくもんね。このゲームはあくまでも１つの予想を提供してくれる情報源として使うと、とても威力を発揮してくれそうだ。データさえ入れ替えればどんなレースでも予想できるもんね。本物の競馬をやる人には、手元にあると重宝する一本じゃないかな。



ガンヘッド

カセット バリエ／4月13日発売
¥6500

慣れるまで我慢のレーダー戦闘

同じ『ガンヘッド』でも、こちらはシミュレーションゲーム。戦闘シーンに工夫がみられるが、良か否かは判断の分かれるところ。キミはどう思うか？

文●S-MAN



人気ロボットキャラクター『ガンヘッド』を起用した近未来シミュレーションゲーム。バトルシーンは３タイプのモードがある。４人同時プレイ可能。

ハードなシミュレーションゲーム

『ガンヘッド』といえば、まず頭に浮かんじゃうのが、あの高島アニが独りコックピットで密室の恐怖と戯れる映画だったりする。まぁ観たわけじゃないんだけど、観た人の感想があまりにスゴかったもんだから、ついね。ゲームのほうだと、こないだPCエンジンのシューティングがあった。んだから、こいつも最初はファミコンへ移植されたシューティングかなって思ってたんだけど、コンセプトはまるっきし違ってて、完全なシミュレーションゲームに仕上がってるんだ。

とりあえず、まずストーリーをザッと紹介しとこうかな。

……2005年、アジアの陸地から800キロ離れた太平洋上の火山島８ＪＯに、サイボテックコーポレーションの手によって、世界初のフルオートメーション工業地帯が建設された。施設の中心は、世界最大のＣＰ・カイロン５。管理は、全てこのＭＣＰに委ねられていた。それから20年後、なんとカイロン５が、突如として全世界に向けて戦宣布告を放った。これに対し連邦政府は、急遽“ガンヘッド部隊”を投入し、ロボットＶＳロボットの戦争が始まった。戦いは13年の間繰り返されたが、やがて幕を閉じ、静寂を取り戻したかのようにみえた。そして今2040年、禁断の島８ＪＯに、また新たな戦いが始まろうとしている。ここ８ＪＯに残された超エネルギー“テキスメキシウム”を手に入れるため、そのパワーの秘密を知った者達が、それぞれに思惑を抱き８ＪＯへ向かった。



↑めいっぱい３画面分使ったタイトルがインパクトあるのだ。珍しいっちゃ珍しいね

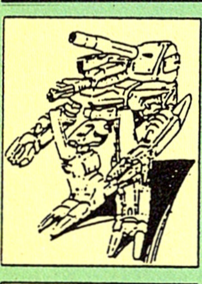
と、バックストーリーはこんな感じ。つまり目的は、最終的にそのテキスメキシウムっつーのを手に入れるわけだけど、これが置いてあるマザータワーというとこが、やたら大変なとこなんだ。防衛機構がスゴくって、かなりの味方ユニット数と、経験値が必要なの。だから、タワーに入るためには、延々と敵とバトルを繰り返していかなくちゃなんない。そーいう内容なんだ。

システムは、通常のシミュレーション同様、自分サイドのターンと相手サイドのターンがあって、フィールドマップありの、接触するとバトルという基本的なタイプ。見た目のフィーリングはシンプルで、アイテムセレクトその他のサブ画面なんかは数字表示だけ。



GUNHEAD SERIES ロボットは４タイプ用意されているのだ

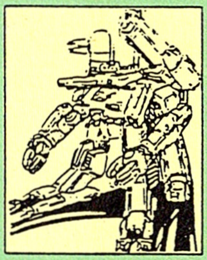
ゲームで登場するロボットは、ここに紹介する４つのタイプだ。それぞれに特徴があり、役割分担できる。



アサルトヘッド (A·H)

最もベーシックなタイプの量産型ロボットだ。全てのデータにおいて、平均的な能力が備わっている。

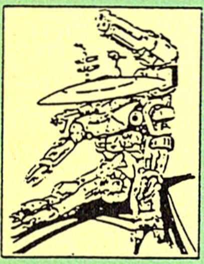




コマンドヘッド (C·H)

燃料の消費効率が良く、攻撃力もそこそこに高くなっている。１ターンで移動できる距離が短いのが欠点だ。

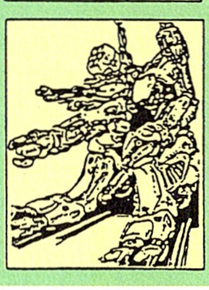




サーチヘッド (S·H)

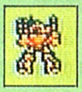
偵察型ロボット。移動能力に優れていて、おまけに移動時以外は姿を隠している。ただし、防御力は弱い。





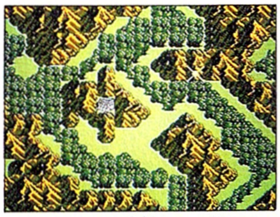
ガンヘッド (G·H)

攻撃力・防御力共に最も優れている、最強タイプのロボット。ただし、移動する能力は、極めて悪い。

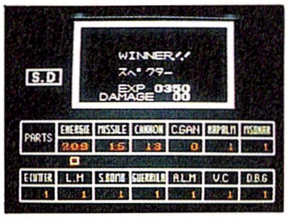


配慮の足りなさが残念だ

てぇことで、割とガチッとカタまってる感じがするゲームなんだけど、やって気になった点を言わしてもらおーかな……。シンプルな表示が悪いとは言わないけど、コマンド入力の説明的な流れがないから、分かりにくい。それとマップ画面時のカーソル移動(画面スクロール)が、異常にノロかったりする。ウリ的なとこのバトルシーンも、ちょっとツラかったなぁ。サンプルバージョンのせいでもあると思うけど、バランスがキツいの。これには３つの戦闘モードがあるんだけど、オートもセミオートもほとんど勝てない。で、マニュアルでやるにしても、妙にシステムに凝りすぎて戸惑ってしまう。う～む、相当の試練を要求してますね、これは。



↑フィールドを見渡そうと思っても、けっこう時間がかかってしまう……



←バトルシーンで勝つには、かなりの慣れが必要かもしれない

レーダーを使用する特殊なバトルを克服しよう

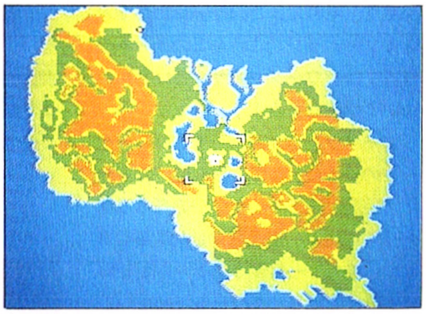
◆4人で遊べば、きっと盛り上がる

このゲームは、4人同時で同一フィールド上でプレイできるのがミソ。戦闘が妙にヒネってあるから、対CPだと、どうしても内部処理能力のあるズルッコCPに勝つのは難しい。だから、気の合った仲間同士、互角の勝負ができるヤツと遊ぶのほうがおもしろそうだ。まずは名前を登録して、フィールド上に自分のユニットを配置しよう。



↑最初に各メンバー名を登録する。マップ画面で目立つからカッコいい名前つけよう

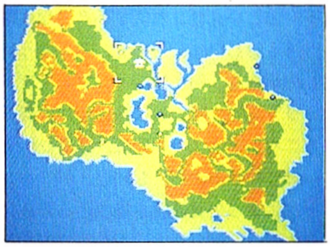
初期設定のユニット数は、A・H＝8機、S・H＝3機、C・H＝3機、G・H＝1機の計15機。でも、島に上陸させられるのは、最高8機までだからね。

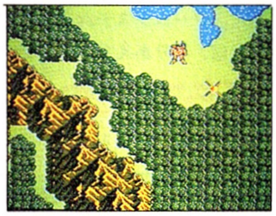



←フィールド上でのロボットの図

◆ロボットを配置したらゲーム開始

ロボットを島に投入したら、いよいよゲーム開始だ。まず、マップ画面で配置されたロボットの位置を確認しよう。ユニット（ロボット）の移動は、動かしたいヤツにカーソルを重ねてⒶを押しピックアップ（するとカーソルが赤く表示される）して、目的地へカーソルを移動させてからもう一度Ⓐを押す。キャンセルはⒷ。このとき、ちょいと不親切なことにヘックスが出ないので、間違えたらいちいちキャンセルして、最初からやりなおさなきゃなんないから注意しちゃおう。下の表は、戦闘時のパラメータだ。これについては、のちほど説明するかんね。



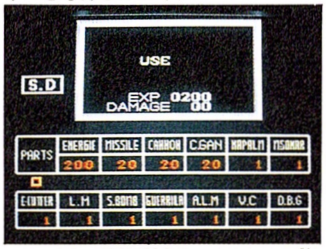

←マップ画面で位置確認をしロボットを動かしていく

▼戦闘シーンは、パラメータの振り分けがキメ手

EXP	経験値	戦闘により増える。このポイントを振り分けていく
IQ	知能	思考能力が上がり、敵に対して有利な行動をとる
DEX	旋回	旋回能力が上がる
A・C	防御	攻撃を受けたときのダメージが低くなる
SPD	スピード	移動スピードが上がる
JUM	ジャンプ	ジャンプの回数が増える　ジャンプしやすくなる
PAN	パンチング	敵と接触したとき、ダメージを与えることができる
CHA	チャージ	次弾発射能力が高くなる
MIN	マインド	索敵能力（敵の位置をつかむ能力）が高くなる

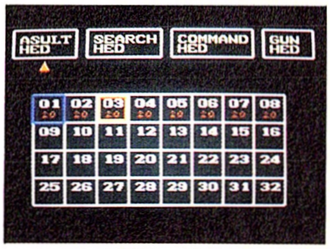
◆アイテム効果を活用するのだ！

ロボットを移動させると、移動終了時にじゃんじゃんアイテムを拾えるんだ。これは、前回の戦争で砕け散ったロボットの残骸が、島のあちこちに散乱しているためだ。アイテムを使う場合は、ロボットを移動させる時に、アイテム画面を出して、移動の前にセッティングするようになっている。このアイテムの活用次第で、展開がかなり左右されるんだ。またロボットを構成するパーツもたまに落ちていて、パーツが揃うとなんと1機出来あがっちゃうこともあるのだぞ！



↑いろいろな特殊効果があるアイテム群。バトルがツラい分、使いこなさなきゃね


←画面セレクトは、フィールド上で行われるのだ



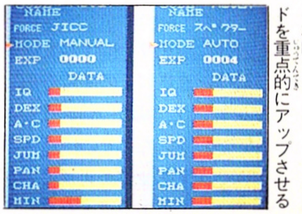
↑ロボットを再投入する時などは、このサブ画面で選択指示を出していくんだ


↑ロボットを移動させると、様々なアイテム類を拾えたりする。いっぱい揃えよう


↑ここが最終目的地のマザータワーだ。ここに入るには、かなりの経験が必要だぞ

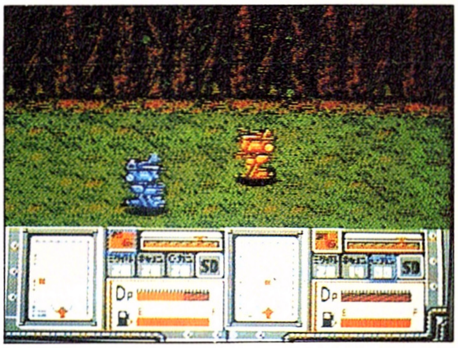
◆砲台を合わせてヒットさせよう

敵のロボットと重なると、問題の戦闘シーンに突入するぞ。まず、右の写真のようなプログラム画面が出現する。プログラムは、EXP（経験値）の振り分けによって行われるんだ。初期設定では、ポイントは全ての能力に平均的に振り分けられている。設定を変える場合は、いずれかのパラメータを✚の左右で加減しながら変更しよう。



←攻略法としては、マインドを重点的にアップさせる

戦闘は、見えている実物ではなくレーダーで勝負する。つまり、本体と砲台が別々になっているのだ。見方は、四角が敵の位置で、矢印が砲台の方向だ。慣れるまで、かなり戦いづらいかもね。



パワーブレイザー

カセット　タイトー
4月発売予定／¥5900（予価）

正統派アクションは不滅だ！

やっぱりアクションはいいです。やればやるほど上達する。やればやるほど面白くなる。それがアクションゲーム、それが正統ってものでしょう。ね？

文・石野ミチホ



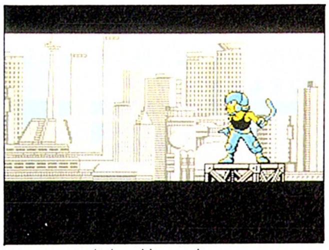
ブーメランの独特の操作感が気持ちいい。タイトーが送る、フリーセレクト６＋１ステージの正統派アクションゲーム。ひさびさの硬派ゲームだ。

飽きがこない正統派

シンプルなアクションゲームを見るたびに、「正統派」という言葉が思い浮かぶのはなぜなんだろう。やっぱり私なんぞは、コンピュータゲームはアイデアだ、って信じてるところがあるのかもしれない。この場合のアイデアというのは、基本的にはアクションゲームの動きのアイデアのことを指す。例えば、ムチの動きひとつで成功を約束されたともいえる「ドラキュラ」のシリーズ（無論その他の美点も多かったのだが）、丸まりという言葉を流行させた往年の名作「メトロイド」。

これらの共通点としていえることは、プレイヤーの操作感と、キャラクターの動きのレスポンスのよさ、そしてあたかも自分が同じ動きをしているという錯覚を覚えさせてくれるていねいな動きの表現。そういった意味では「ファミスタ」も同族だ。そして、こうした快感こそが、やっぱりコンピュータゲームならではの醍醐味ではないのだろうか。

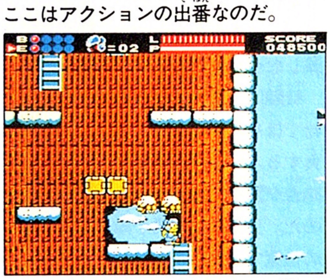
このパワーブレイザーの優れている点というのは、まさにこの点にある。ブーメランという、独特の動きをするアイテムを取り入れ、ただその一点へのこだわりからゲーム全体がデザインされているのだ。まあドラクエもⅣまで煮詰まってしまった今日、多少古くさい印象は否めないが、しかし、これがファミコンゲーム本来の楽しみではなかったか、という提案、もしくはこだわりが感じられる。


↑ハイテク都市の高みに立ち、ニラみをきかせる主人公。ブーメランがイカしてる！

まあ、ちょっと辛目の評価をするなら、その一点にこだわるにはちょっとアイデアが力不足かな、という感もないではないが、ていねいに作られているだけに、心意気は大いに買える。こういうタイプのゲームこそ、とりあえず量が出てきて競合してほしいのだが。

というのも、しょせんRPGやシミュレーションなんてのはボードゲームやゲームブックが近代化しただけのメディアである。ある種のコペルニクス的転換がない限り、飽きられるのは時間の問題だろう。いつまでもドラクエを最高峰とするヒエラルキーに甘んじていてもどうにもなるまい。やっぱりここはアクションの出番なのだ。


↑ひたすらブーメラン攻撃。行って帰って頼りになる武器なのだ。使い方をおぼえろ

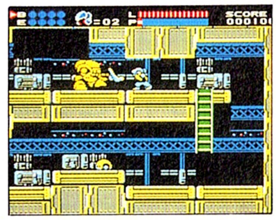

↑アクションはレスポンスのよさが命。シンプルかつスピーディーな動きがカイカン

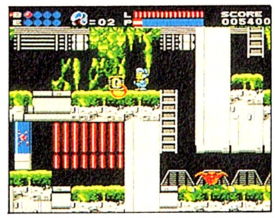
ブーメランの操作感がよろしいっ！

さて、それではこのゲームのキモとなるブーメラン（これをこのゲームの世界ではパワーブレイザーという）について検証してみよう。

ブーメランは連射不可で、パワーゲージの長さによって、飛距離、つまり射程距離が決まる。ゲージの長さは最初非常に短く、接近戦でしか用をなさない。また、一度使うとゲージがゼロになり、しばらくパワーをためないと最大飛距離が出せない。攻撃方法は、特殊なボム１種を除くとこれしかなく、不自由といえばこれほど不自由な攻撃方法も珍しいが、その分、頭を使う楽しみがある。例えばジャンプしてブーメランを敵の頭ごしに投げつけ、戻るところを背中にハメれば、カタい敵も一撃で倒せるのだ。しかし、パワーアップによって貫通性を持つとこの技は使えない。どちらを選ぶかは状況次第。

ところで。ゲームシステム全体について見渡せば、とりあえず「ロックマン」との類似を見過ごすわけにはいかない。とはいっても、その類似は割と表面的、形式的な部分であって、ここまで述べてきたような点では、まったく違うゲームになっている。私は似ているのなんのといったことは気にしないたちだが、まあ、どうしたって比較されるのはしょうがないだろう。


←接近戦には連発攻撃。飛距離はなくても手数で勝負

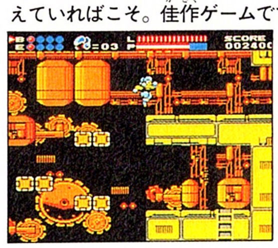

←ずいぶん飛距離がのびた。これで戦いのはばも広がる

落ちて死ぬのはもういやなんです

で、どちらが優れているかといえば、好みの問題もあるし一概にはいえないが、ひとつだけ、このゲームに愉快とはいえない点があったので、そこだけははっきりいっておこうと思う。

見出しに書いた通り、もう落ちて死ぬのはいやなのだ。あえて比較させてもらうと、「ロックマン」の飛び移りというのはきちんと余裕があった。そのかわり、ボタンの強弱、空中操作でかなり微妙なコントロールが必要とされ、そういった意味では難しかった。勝手な言い方だが、これは本物の難しさだと思う。対して、このゲームの場合、飛び移りの難しさは純粋にジャンプ力不足に由来している。つまり、きびしいところでは、ブロックからキャラを７割〜８割方はみ出させてジャンプしなければならない。これはマリオ以来常識のように思われているが、ある意味ではファミコンの破綻でしかない。どうせ難しいなら、リアルな動きを追求した結果であってほしいものだ。

きびしいことをいったけど、水準を超えていればこそ。佳作ゲームです。


←この飛び移りは、ほんとに、もう、きびしすぎる！

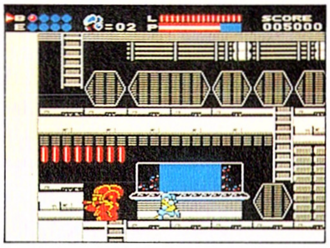
どこから行く？ 6+1のステージ構成

◆基本攻撃

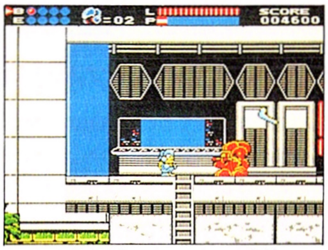
とにかく攻撃方法はブーメラン。使い方はいろいろだけど、使うものはほとんどこれだけ。画面上部に表示されるパワーゲージの長さに対応して、射程距離も変化する。パワーゲージのMAXは〈B〉パネルを取ることによって増加し、一度ブーメランを投げると、ゲージはいったんゼロになる。またMAXに戻すためには、1回投げるたびにしばらく待たなければならない。

ただし連射ができないので、射程を短く使えばその分すばやく連続攻撃ができるというメリットもある。

また、ノーマル状態では敵に当たるとはねかえるので、自分とブーメランの間に敵をはさむと、カタい敵も一気に倒せる。逆に、貫通パワーアップは数の多い敵に有効だ。



↑ブーメランを1回投げるのにも、間合いの取り方を考えよう。小さいミスが命取り



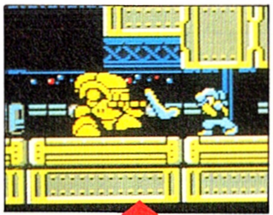
↑これが必殺技。ブーメランは自分のいる場所に戻ってくる。そこを利用するのだ

◆パワーアップ

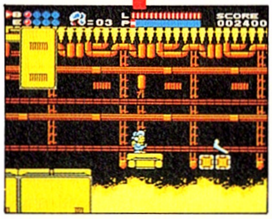
武器のパワーアップは貫通と飛距離の変化だけだが、その他に便利なアイテムもいくつかある。

まず、画面中の敵すべてにダメージを与えるボム。それから、好きな時に使用できるエネルギー補給カプセル。この2つはマップの決まった場所に落ちていて、4つずつまで持つことができる。セレクトボタンで使うのだ。

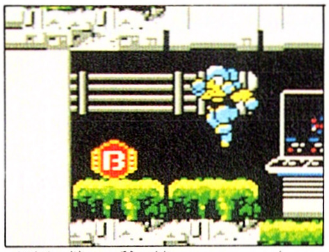
もうひとつは、通常のエネルギー補給アイテム。おなじみのハート型をしてマップ上に落ちている。



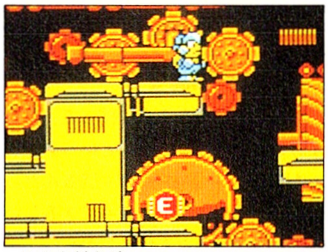
←ここまで飛距離がのびたらもう安心。強気でいこう



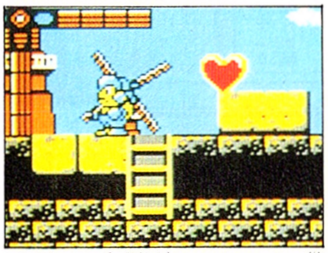
←貫通ブーメラン。飛距離をともなわないと意味なし



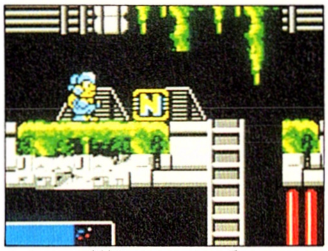
↑一瞬で多くの敵を倒すボム。4つ持てる



↑常時使用可能のエネルギータンクも4つ



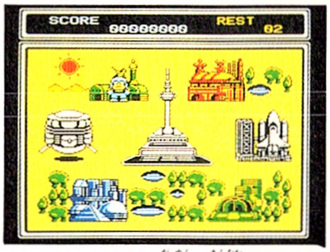
↑体力をある程度回復。おなじみハート型



↑ほかにも何種かのパネルが出てくるのだ

◆ステージ紹介

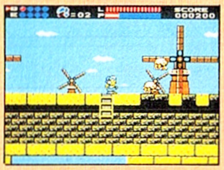
ステージ数は、全部で7面。そのうち6つまでは自由に選択できる。どの順序で解くかという答えはなく、プレイヤーの好み次第だ。ただし、まん中の塔だけは別。これこそが敵の中枢部で、他の6ステージをすべてクリアしないと行くことができない。ここではうち3面をピックアップして紹介する。



↑ステージセレクト画面。真中だけは、ほかの6ステージをクリアしないと行けない

工場ステージ

風車の並ぶ高所を駆け抜けると、工業地帯に突入。カタくていやな敵が多く、苦労する。しかし、敵以上にやっかいなのが、そこここに吹き出す炎柱と、落ちると一発であの世いきのとげのはえた床である。特に後半の落ちる床の飛び移りは超きびしい。何度もチャレンジしてタイミングをつかもう。最後のボスはそれらしいロボットタイプだが、あまりカタくなく、意外と弱い。



←なるべくなら上の段を通って進みたい。落ちたらアウトだぞ



←背景の歯車はきちんと回っている。ほかにも動く背景多し

空中ステージ

塔の中らしい部分を縦に縦に進み、てっぺんまで行くと横にのびるパイプの上へと舞台が変わる。ここは飛び移りの点ではあまりきびしくないが、敵がけっこうしつこく、へきえきさせられる。また塔の部分には点滅ブロックが多く、こっちの方は飛び移りがかなりきびしい。失敗して落ちると、逆スクロールでどこまでも落ちてしまうので注意。途中で止まるテクニックをおぼえよう。



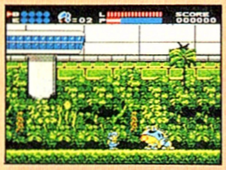
←上へ上へと登っていく。落ちるとほんとにもう、くやしい



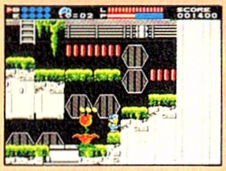
←パイプ伝いに進む。足場には十分注意して前進していこう

植物ステージ

温室めいた通路にさまざまな植物が生い茂り、その中の変種や、巨大な蛙が攻撃を仕掛けてくる。火の玉をはく花や、落下してくるアメーバ状生物と、なかなか気がぬけない。しかし、どこか南国の香りのするステージでもある。ボスは巨大な蜂の巣に潜む、数限りない蜂の大群。ひたすら耐えて全滅させるしかないが、勝ったころには間違いなくブーメランが最強になっているのがうれしい。



←ジャングルに現れた巨大蛙。のろまだけど意外にてごわい



←このロボットタイプは、背後にまわってしまえば楽勝だ！

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOⅡ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.21 ゆうぎしょうねんくらぶ

今年の杉花粉はすごいものがあって、天気がいい日は家にこもってゲームボーイ、雨が降ると外出するという逆転の日々を過ごしています。つ、つらい！　みなさんはいかがですか!?



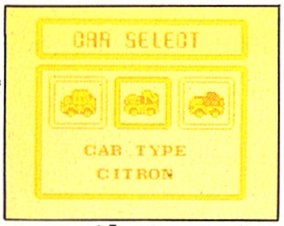


デッドヒートスクランブル

■コピアシステム
■発売中
■￥3300(税込み)

クラッシュOKの快感を

これぞカーチェイスの決定版！敵にぶつかってアイテムを奪え

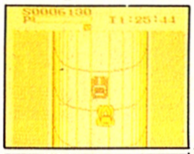


➡まずは走るマシンのセレクト。好みのクルマを選べ

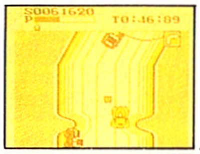
湾曲コースがサーキット！マシンを蹴散らし突っ走れ

このゲームはなんといっても、敵にぶつかっていいところが最高！クラッシュを恐れずに運転できるんだ。それどころか、相手のクルマにわざとぶつかって、アイテムを奪い取りながらチェッカーをめざすという逆転の発想から生まれたカーゲームなのだ。しかし、サーキットはウインタースポーツのボブスレーのコースのように湾曲しており、コースには障害物やオイルがあったり、岩が落ちてきたりと超過激。ちょっとした運転ミスがタイムロスにつながる。でも、こちらのマシンだってジャンプ可能のスーパーマシン。テクニックを磨いて最終ゴールをめざそう。

ハイライトシーン

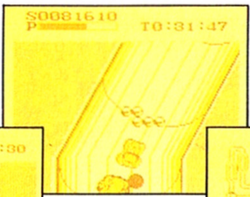


←ここでは相手のオカマをホレ



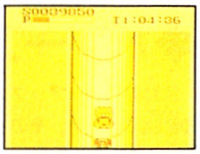
←時計を取れば時間が止まるゾ

↓ときどき出現する岩はジャンプでかわすんだ。空中でも体勢が変えられるから



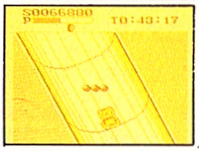
↓これが全コース図だ。各コースをクリアしながら進む。当然先へ進むほどムズいのだ

➡道が突然狭くなるが気にしない

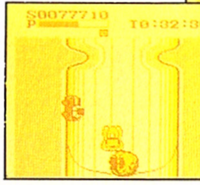




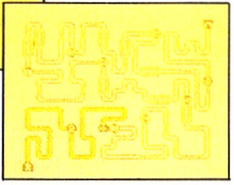
←アイテム出現。コーナー注意



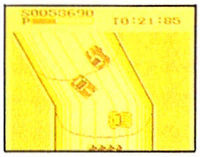
←オイルはスリップするのだ



↑障害物はジャンプよりもサイドをつくのだ



➡スリップすると大幅な時間ロスだ



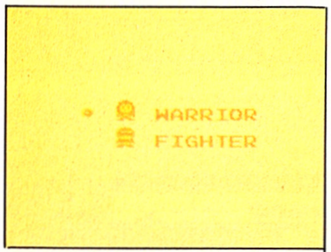


爆裂戦士ウォーリア

■エポック社
■発売中
■￥3090(税込み)

パズル型過激アクションだ

ブロックとハシゴをうまく使いアイテム探して敵をやっつけよう



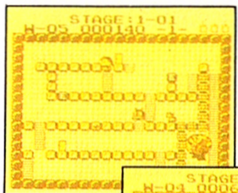


アイテムでレベルアップを図れ

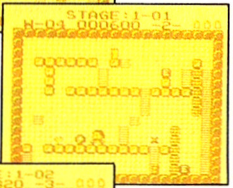
ブロックとハシゴで構成されたフィールドに若き剣士ウォールアが1人。彼の使命は悪の科学者ローグの作ったロボットたちを倒し、ローグにさらわれたナターシャを助けることだ。

そのためには、ブロックの中にかくされているアイテムを取って、レベルアップを図らなければならない。最初はほとんど無力で、ブロックを破壊することと、はしごを蹴って移動させることくらいしかできないので、敵がきたら逃げるしかない。

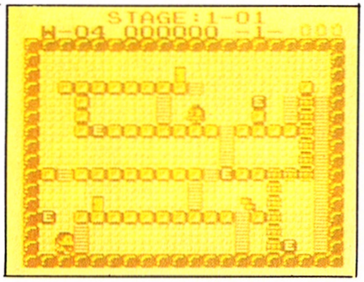
ワープとびらをうまく使って、敵をよけながらパワートロンというアイテムを取ってレベルアップを図るんだ。レベルが上がれば、攻撃もできるしいろんなテクニックも使えるから。



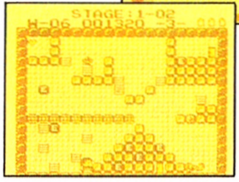
←ジャーン、デカキャラ出現！こいつには気をつけい



➡アイテムがたくさん出現したゾい



➡ここからゲームがスタートする。最初は逃げながらクリアを狙え！



←スタートの右隣がこのステージ。ちょっと頭使おう

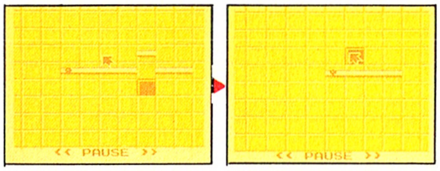


ブロディア

■トンキンハウス
■発売中
■¥3000(税込み)

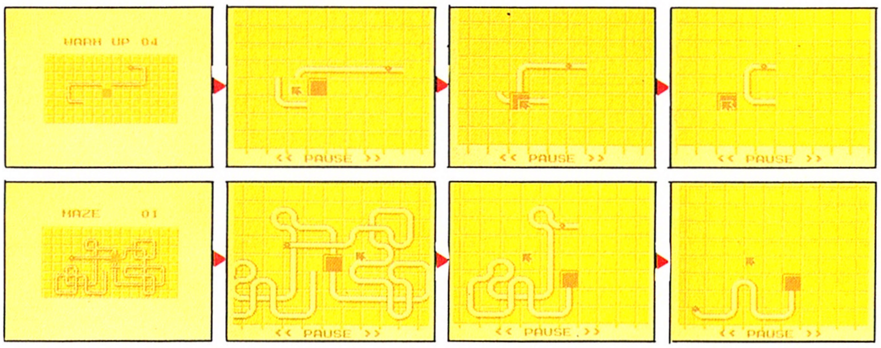
アクション型思考ゲーム

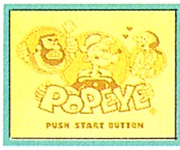
ブロック移動でローリングストーンの通路を作れ



時間と思考の戦いのとき

玉は通路の上を転がっている。でも、通路の先には切れ目があって、これを修復してあげないと落ちてしまう。そこで、頭を使って通路の断片ブロックを移動し通路をつなげて進む道を作るんだ。





ポパイ

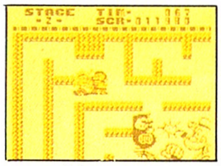
■シグマ商事
■4月27日発売
■¥3500(税込み)

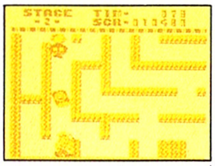
迷路型アクションゲーム

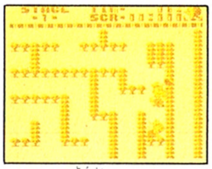
ポパイとブルートの戦いは永遠に不滅なのかもしれない

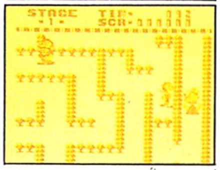
オリーブを助け出せ

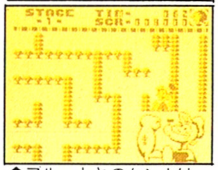
昔なつかしいポパイが主人公のこのゲームでは永遠のライバル・ブルートの攻撃をかわしながら、オリーブを助けて赤ちゃんのスイーピーを見つけ出すのが目的だ。しかし、ブルートの攻撃はきつく接触するとケンカモードになる。これはブルートのほうが力が強いので有利。では、どうするか。ポパイといえばホーレンソウだネ。だからときどき出現するホーレンソウを食べて無敵になって戦うんだ。


↑まず最初にオリーブを見つけてつかまえよう


↑オリーブの次はスイーピーを見つけるんだ


↑ポパイ得意のポーズ


↑ホウレンソウを食べろ


↑ブルートとのケンカは割りに合わないのだ

新作たっきゅー便

タスマニア物語



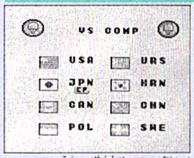
↑オープニングのグラフィックはカックイイ



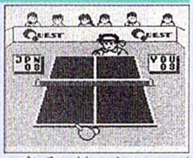
↑タスマニアデビルに触れないように！

オープニングのグラフィックは、ゲームボーイの数あるゲームの中でもピカイチ！ 漢字も初登場だ。でもゲーム内容はアクションになってしまう。絶滅したといわれるタスマニアタイガーを見つける学術的!?ゲームだ。

バトルピンポン



↑8か国の選手から対戦相手を選ぶんだ



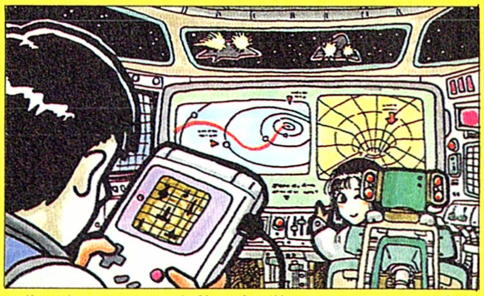
↑相手の顔が見えるのがイイね

任天堂のピンポンをほうふつさせる、というよりほとんどそっくりのソフトといえる。スピード感や技においてはファミコンに一日の長があるけど、対戦相手はラケットだけじゃなく姿が見えるのがいいネ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

太陽系ラリー激闘日記②



4月10日　スタート地点の月を離れたボクたちは、第一チェックポイントである火星へと飛び続けていた。スタートしてから4日ほど経ったが、すでに差が出始めていた。さすがに原子力エンジンを積んだ船は遅れ出したが、もちろんあの連中は、原子力エンジン部門のクラス優勝を狙っているわけで、総合優勝はあきらめている。

わがゼップIII（ゼッペリンIII号をボクたちはこう呼んでいる)はというと、いうまでもなく総合優勝をめざして飛んでいる。エンジンだって光子工学と宇宙物理学の2つの博士号を持つ天才少女千里が念入りにチューンアップした最新式のものだ。光子力エネルギーをツインターボしているのはおそらくゼップIIIだけだろう。

現在、30隻くらいの船がトップ集団を作って、宇宙空間を航行している。

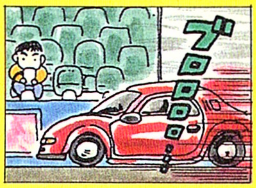
ボクは手にしたゲームボーイのディスプレイをレーダーに切り替えて周囲の様子をうかがった。どの船も順調に進んでいるようだった。まだ、スタートしたばかり、この先長いのでいまから張切りすぎても息切れするだけだ。当分は、お互い牽制しながら飛ぶことになるだろう。

ただ、ひとつ気になることがあった。それはゼップIIIの1万キロほど隣を飛んでいる「ブラックドッグ」という船だ。これは船というよりどう見ても戦闘機なのである。だいたい、波動砲を3基も持ったラリー船なんてみたこともない。一抹の不安がよぎる。

そのとき「そろそろ食事にしない、オムレツよ」と千里の声がした。基本的にはボクは千里の料理の腕は認めるが、いやというほど砂糖をぶちこむのだけはかんべんしてほしいものだ。ダイエットが無駄になってしまう。

こんなゲームがほしい

最近、衛星を使ったクルマのナビゲーションシステムが発表された。これで目的地までの地図や最短距離が表示されるようになる。ゼップIIIじゃないけど、ゲームボーイとクルマをケーブルでつないで、ナビゲーションシステムとならないものでしょうかネ。

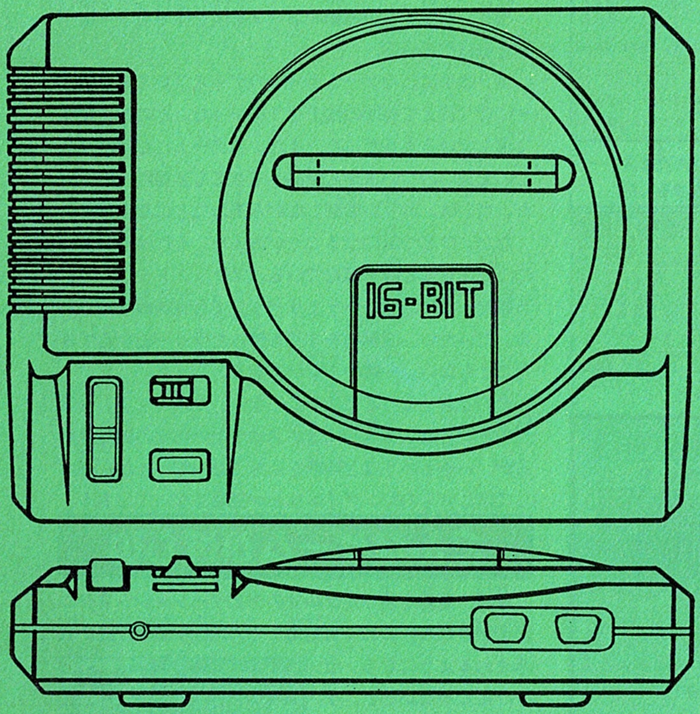


JICC出版局

メガドライブのすべてII

ファミコン必勝本編集部
セガ・メガドライブクラブ編
6月上旬発売予定
予価1,200円

「ファンタシースターIII」「ソーサリアン」など名作RPGの徹底解析から、最新版ソフト全カタログ、海外事情まで、メガ・ドライブユーザー至高のメニュー満載。気になる通信ゲームのホットなデータもなかなか美味。うるさがたのメガドラ・フリークも納得できるハイテンションの全176ページです。



初心者から上級者まで……
ユーザーの心意気が集結！

烈、美、技、そして……感動！ イースIIの自我が目覚める。



モンスター、アイテム、地形……すべてのデータにこだわりました。ページをめくるたびに、あのBGMが甦ってくるような、臨場感あふれる内容。RPGの至宝「イースII」の魅力をあますところなく封印したこの1冊で、プレイ時のイマジネーションが無限に広がります。間もなく発売、書店店頭で出会えるもうひとつの「イースの本」です。

予価680円
5月下旬発売予定
ファミコン必勝本編集部編

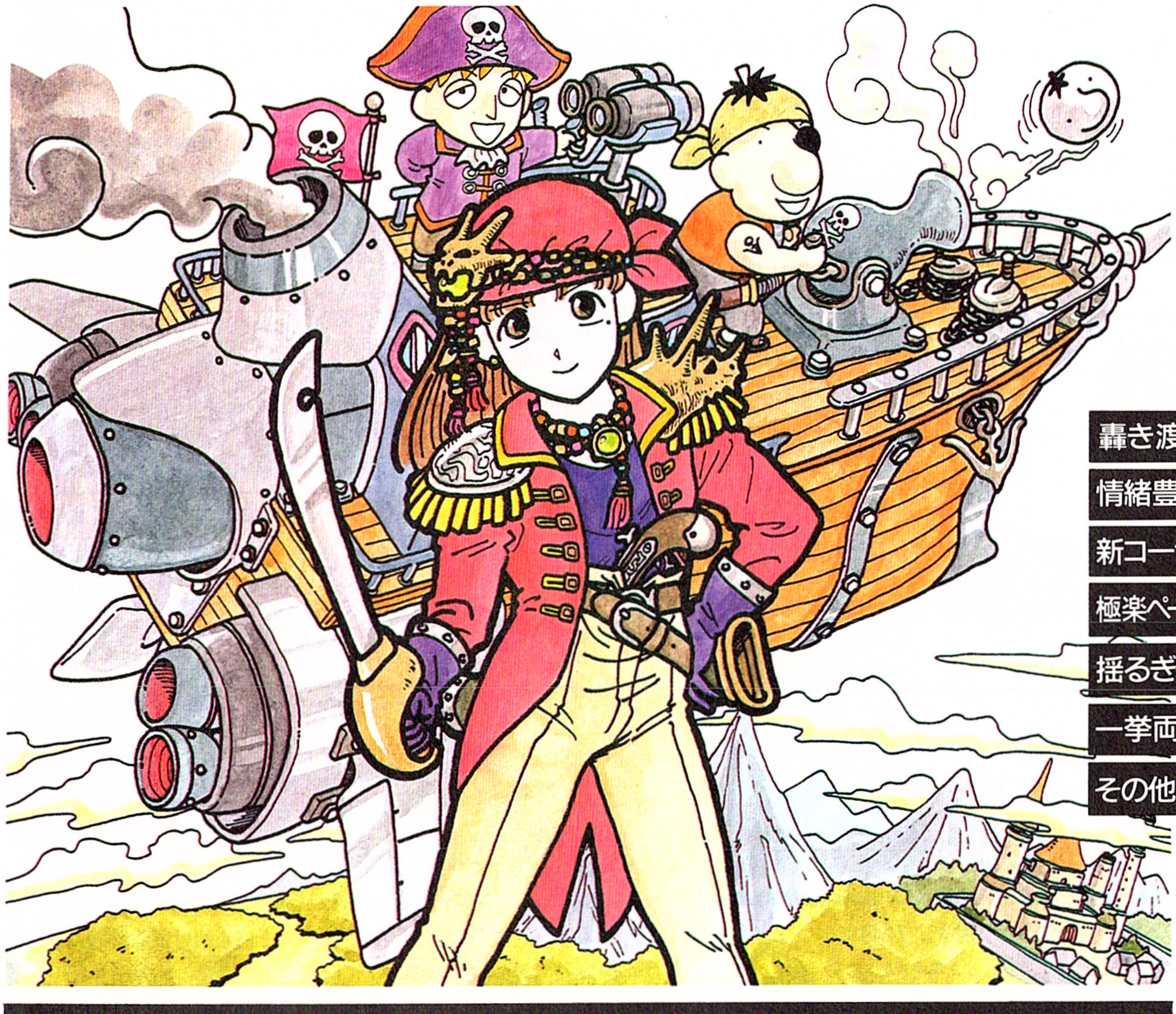
イースIIのすべて

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

BUG-BOY CLUB

自由で自然な読者記事を書いたらBBCになった。まったく新しいコンセプトから生まれたページが、日常生活を超越していま押し寄せる。思いのまま、ゲームを楽しみたい人におすすめする、話題の誌面たち。ゲームの未知なる力に挑戦します！

楽しさと喜びはBBCの願い 毎号購読をいたしましょう！



- 轟き渡るドラクエIV！
- 情緒豊かなPCエンジン！
- 新コーナー登場へんなもの！
- 極楽ページ投稿写真ジャーナル！
- 揺るぎない紙コンアトランダム！
- 一挙両得流行語ウイザード！
- その他ここちよい企画満載！

Vol. 9

ドラゴンクエストⅣの大



4人パーティーの冒険をしよう!!

誘拐!? 蒸発!? あとの4人はどこへ消えてしまったのか…!?

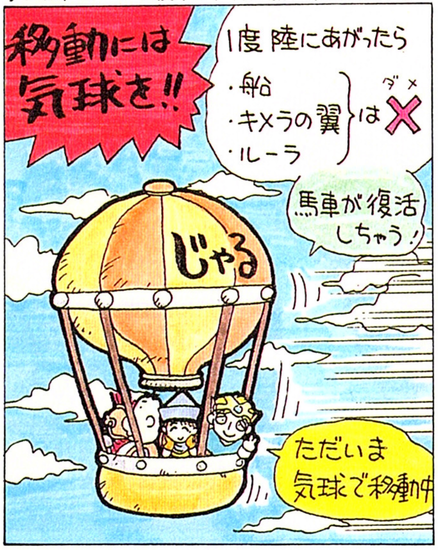
SOFT 5

FC ドラゴンクエストⅣ

じゃ〜ん！ またまた『ドラクエⅣ』で新しいワザが発見されたのだ。その名も"復活！ 4人パーティー制"。『ドラクエⅢ』の気分が今再び味わえちゃうってゆー、感激うるうるのワザなのだ。

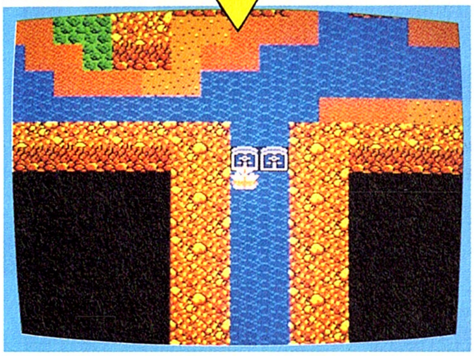
報告してくれたのは、死せる詩人の会会長代理と名のる、滋賀県・ピーター勝敏特派員。真夜中に詩の朗読だけはやめようね、ピーターくん。

で、この"4人パーティー復活"ワザ。まず、第5章までいって、船を手に入れないとはじまらない。次に、船に乗って海に面したダンジョンを探すことだ。あとは、下のやり方を読んでくれればOK。船から降りる前に、"さくせん"コマンドでパーティーを1〜4人に設定すれば、その人数のままで冒険ができるぞ。なお、8人パーティーに戻すには、ルーラを使うか、再び船に乗れば良い。

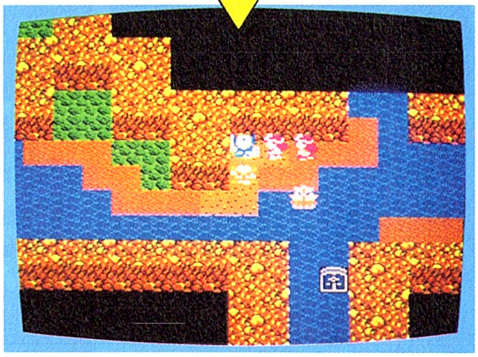


↗まず、世界のどこかにある、海に面したダンジョンに船で入ろう。(❶) 中に入ったら、船からメンバーを降ろし、リレミトの呪文を使ってダンジョンから脱出する。(❷❸) ダンジョンの外に出ると、船の中にはなぜか4人しかいないのだ！(❹) 船を移動させ、陸地に上がってもパーティーは4人のままま！ まるで『ドラクエⅢ』をプレイしてるみたいだ。(❺) 気球に乗れば、世界中を馬車なしで回ることができる。1人の冒険も可能だ。(❻)

❶船に乗ってダンジョンに入ろう！



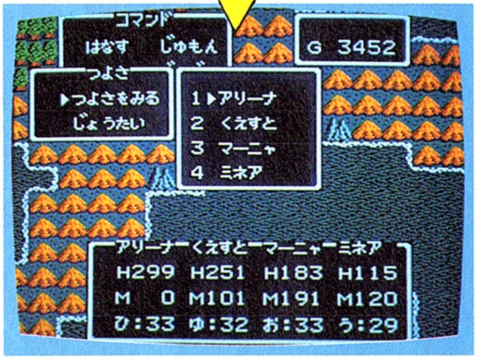
❷中に入ったら、船から降りるのさ！



❸ここでリレミト！ったらリレミト!!



❹オーマイガー！ 4人になったぞ！



❺いったい馬車はどこへ行ったの!?



❻旅は道づれ世は情け。4人で冒険!!



★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドイスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

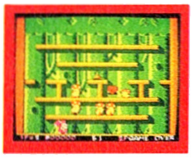
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

スクープ!!

「火事場のクソ力」なんて言葉があるけれど、『ドラクエIV』発売当初、編集部はまさに火事場なみの忙しさ。なにしろハガキ整理に大童。最近、ようやく下火になって…再度、火がついたボワッ!



うら面しーましょ

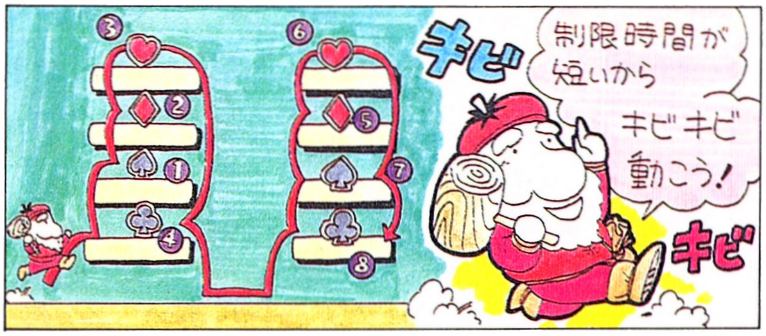
ステージ60の大ボスを見たかい?

SOFT 2

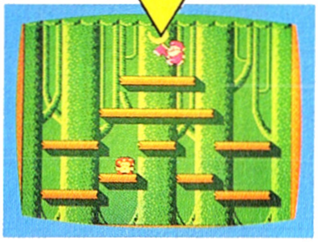
FC ドンドコドン

ハンマーで敵をドンドコ倒しながら、面クリアしていくコミカルアクション『ドンドコドン』。ステージ50まで行けない人に、と愛知県・五十嵐みどり特派員から朗報が届いたぞ!!

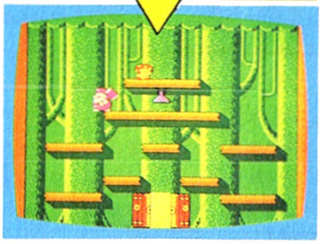
なんと、ステージ51～60までプレイできちゃうパスワードが見つかったのだ。パスワード入力画面は、ステージ1の扉に入ると出てくる。なお、パスワード入力中は、15秒という時間制限があるので、すばやく入力しないといけない。タイムアップすると、ステージ2から始まっちゃうのだ。



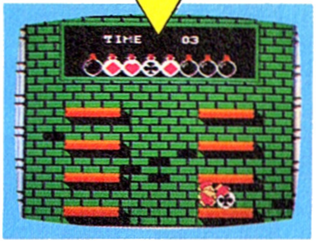
❶8回ぶったたけっ!!



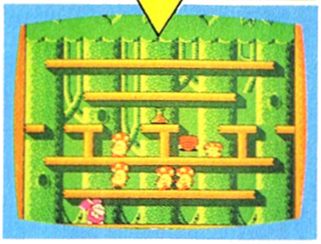
❷トビラが現れたぞ!



❸速攻で入力するのだ



❹うらステージ開始!



⬆ステージ1で、いちばん上の段に昇ろう。ここで、ジャンプしながらハンマーで宙を8回たたくとカギと扉が出現。カギを取って扉に入ると、パスワード入力画面に!! 左のパスワードを入力すれば、ステージ51から始めることができるぞっ!



面セレしましょー

全9ステージを自由自在!

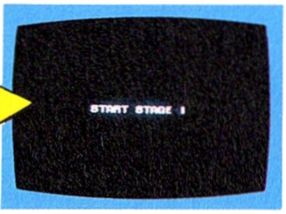
SOFT 2

FC イメージファイト

❶コマンドで



❷面セレだ!!



難易度高し、と評判のこのゲーム。ゲーマーくんも喜ぶステージセレクトが発見された。見つけてくれたのは、群馬県にお住まいの山下克夫特派員。

ステージ1～5は訓練ステージ、6～8は実戦ステージ、9は補習ステージだ! なお、ステージ8をクリアすると、スペシャルステージが始まるぞ。

Iコン A、BとIIコンA、Bを押したままスタート

⬆タイトル画面で上のコマンドを入力してみよう。"START STAGE"と表示され、セレクトボタンで1～9ステージを選択できるぞ。スタートボタンでゲーム開始!!



無限コンティニュー

ラクして最後を見ちゃおう

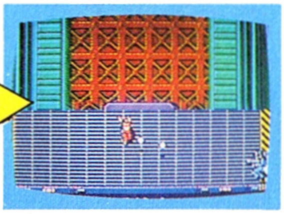
SOFT 2

FC ヘビーバレル

❶いきなり…



❷不死身だ!



前号のBBCでは、面セレクト技を紹介したけど、今回はコンティニュー無限コマンドを大公開!

報告してくれたのは、三重県・スプラッター安田特派員。このワザを使えば、どんなヘタッピくんでもスイスイ進める。前号の面セレコマンドと併用すれば、数分でエンディングだ!

IIコンAボタンを押しながらスタート

⬆タイトル画面で、上のコマンドを入力しよう。すると、残り人数がゼロになってもゲームを続けられるのだ! どんな武器を持っても必ず面クリできちゃうってワケだ!

次号のお題

ファイナルファンタジーIII

『ドラクエ』シリーズに対抗するソフトはこれだっ! とゆーことで、編集部が埋もれるくらいのハガキを待っている。ハガキを出して、ソフトをもらおう!!





オプションモード!

いろいろあるでよ〜!!

PC 源平討魔伝 SOFT

鹿児島県の残戸特派員からの情報は、一粒で二度も三度も四度もオイシイとゆー、超豪華なものだ。なにしろ、一回のコマンド入力で、難易度選択、命の数変更、ラウンドセレクト、サウンドテストの4つのモードが楽しめちゃうんだからネ！　このモードさえ覚えちゃえば、ゲームがより楽しくなるってもんだ。源平フリークは、残戸君に感謝感激雨アラレするように。

Ⅰコン✚ボタンを上、右、下、左、Ⅰ、Ⅱの順に押す



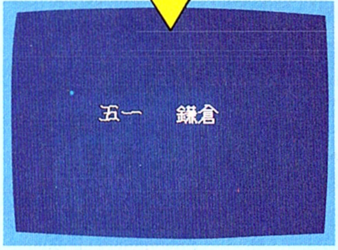
❶難易度設定ができるッ!



❷命の数も増える、増える!



❸ラウンドセレクトだ



❹サウンドテストもあるぞ



❶ノーマルのままだと難しすぎると思う人は、難易度を下げてプレイできるので便利だ。❷地獄Ⅰのステージから、ロウソクの数をいきなり最大数に設定してプレイできるのだ　❸ラウンドセレクトモードで、全48ヵ国のうち、好きなラウンドを選んでプレイできる。❹サウンドテストでは、ゲーム中の全ＢＧＭと、お好きな音声合成がいつでも聞けるぞ



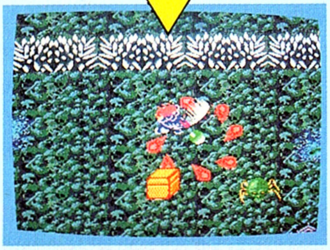
100%復活!

つづらなんて関係ないね

PC 源平討魔伝 SOFT

横のモードで死んじゃっても、つづらの当たりハズレに関係なく、100%確実に復活できる！　とゆー夢のような情報が、埼玉県の沢田特派員から送られてきた。こいつは何とも嬉しい情報だ。横モードでは、死ぬことを恐れずにプレイできるからね。なお、復活した後は生命力と銭が減るとのことだが、タダで復活できたんだから、そんな物はまたすぐに稼げばイイのだ。

❶せっせと銭を稼ごう!



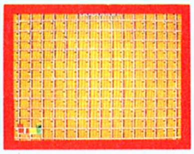
❷血の池にボッチャン!!



❸景清、カムバ〜ック!!



❶死んだらまず、ザコを倒して銭を70稼ぐのだ。❷銭を70だけ稼いだら、そのまま血の池へ飛びこもう。！　❸なんと当たりのつづらを開けてないのに、景清が復活するのだ



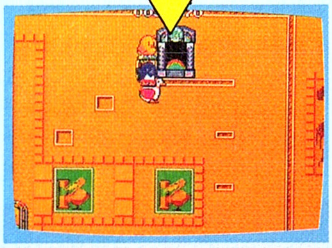
バグボーイinニュージーランド

ウラ面？　の始まりだ〜ッ!

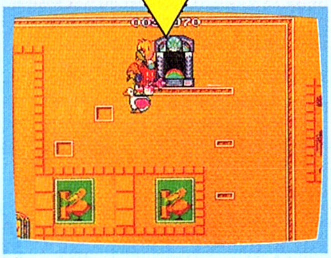
PC ニュージーランドストーリー SOFT

山梨県の飯田特派員からは、久々の大バグ情報が送られてきた。条件がいかにもバグりそうなものだとゆーのが嬉しいぞ。しかも、バグった画面のままでプレイできるのも、驚き、桃の木山椒の木だ！　ただし、最終ステージでこの技を試し、エンディングが見られなくなったとしても、当局は一切責任は持てない。試すなら、なるべく初めのほうのステージでやってほしい。

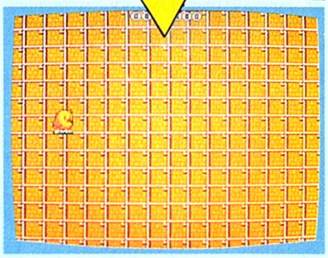
❶タイムUPキャラ登場



❷ワープしながら死ぬ!



❸バグっちゃったよ〜ん



❶ワープ扉を出した後、タイムUPキャラが出るまでじっと待つ。❷タイムUPキャラにワザとぶつかると同時に、ワープ扉に入る。❸RUNボタンを連打しながらコンティニュー!



難易度設定

これならボクにもOKさ/

PC スーパーダライアス　SOFT 3

❶タイトル画面で入力/



埼玉県の秋吉特派員からの報告は、難易度設定ができる。とゆーイカした情報なのだ。ただでさえ面白いゲームなのに、自分のレベルに合わせて難易度が選べるなんて、なんともイキなはからいだぜ、コンチクショ～ッ/　難易度設定モードがあれば、ヘタはヘタなり、上手な奴はその人なりに、ゲームをとことん楽しめるってもんだ。こいつは本当に嬉しいモードだね。

❷難易度が設定できるぞ



❸EASYなら簡単だネ//



⬆❶タイトル画面で、SELECTボタンを押し、そのままRUNボタンを押す。❷難易度設定画面になるので難易度を設定する。❸EASYを選べば、かなり楽にプレイできる。



26体、戦えますか？

ボスキャラだけと戦おう/

PC スーパーダライアス　SOFT 3

❶タイトル画面でネっ//



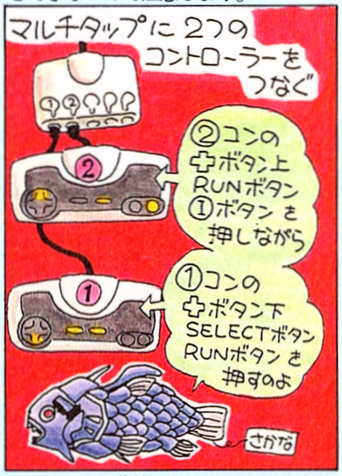
東京都の内藤特派員からは、ボスキャラだけと戦えるコマンドが送られてきた。このコマンドを入力すれば、なんと各ステージのボスだけと戦えるのだ。しかも、全26体のボスを倒せば、エンディングだってちゃんと見れるぞ。腕に自信のある人は、ぜひ26体のボスに挑戦してみるイイよ。ただし、マルチタップと、パッドを2つ用意しないとできないので注意しよう。

❷もちろん戦えるさッ//

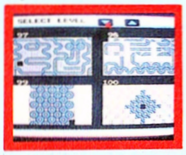


❸パワーアップもできる





⬅❶タイトル画面で、上のイラストの通りにコマンドを入力。❷26体戦えますか？モードが現われる。RUNを押せばスタートだ。❸いきなりAZONEのボスが登場/ボスを倒せば、一段階パワーアップするぞ

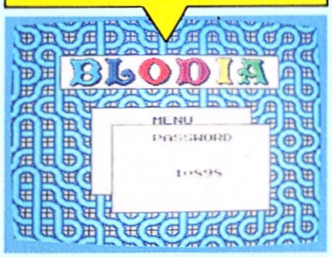


面セレしよう!

お好きな面を好きなだけ

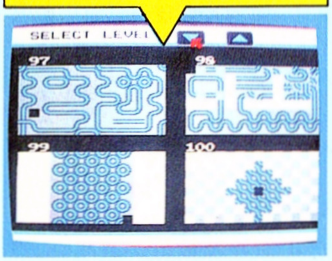
PC BLODIA　SOFT 1

❶パスワードを入力しろ

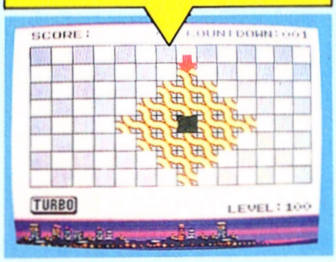


ゲームレベルが自由自在に選択できるとゆー、ぶったまげた報告をしてくれたのは、東京都の有藤特派員。あるパスワードを入力することによって、レベル1から100まで、お好きなレベルを選んでプレイすることができるんだ。コレなら、初心者から上級者まで楽しめるのはもちろん、好きな時に好きなだけ何度でも遊べるぞ。ゲームにますますハマッちゃうモードなのだ。

❷好きなLEVELが選べる



❸夢にまで見たLEVEL100



⬆①パスワードを10898と入力しよう。②ズラーっと並んだ100のレベル。このうち、好きなレベルにカーソルを合わせⅠボタンを押す。③レベル100だって選べるのだ/

急募/ は・が・き

ただ今、当局ではFC、PC、ゲームボーイ、メガドラに関する情報を大募集/　ジャンル、内容はどんな物だってかまわないから、とにかくたくさんのはがきを待ってます。どんどん送ってくださいね。





○茨城県・春日あゆみちゃんが京都で撮ってきた写真ね。修学旅行かな。さとみなんか高校の修学旅行も京都奈良だったわよ

新緑の季節なのね♥新しいクラスには、もう慣れたかな？

新学期でいつも不安に思うことは、新しい友達できるかなってこと。FNN読んで思いっきり笑ったら、まわりの人にも笑いをおすそわけしてあげましょ。友達増えちゃうよ。



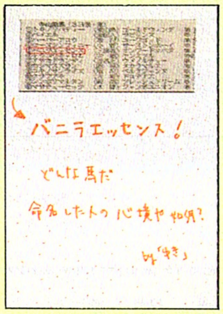
短大入っても武闘家さとみと呼ばれます…

へんなもの発見伝

さとみの担当で〜す

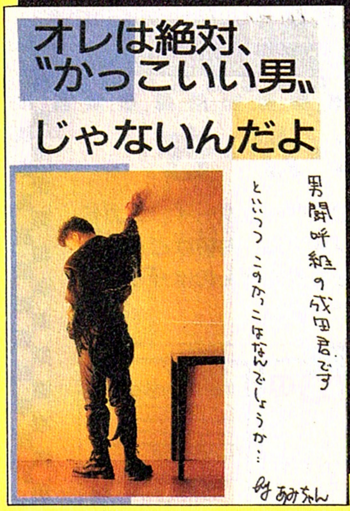
今号の珍名さん

♨世の中にはおもしろい名前の人もいるということで、珍名さんを募集しちゃおうと思います。自薦他薦OKよ。証拠になりそうな印刷物、コピーなどを送ってくださいね。お待ちしてます。
今回はお馬さん。バニラエッセンスっていうのもかわいいけど、その下の投稿キャロルっていうのもなかなかヘビーよ。



○千葉県・「ゆき」

▶優秀◀

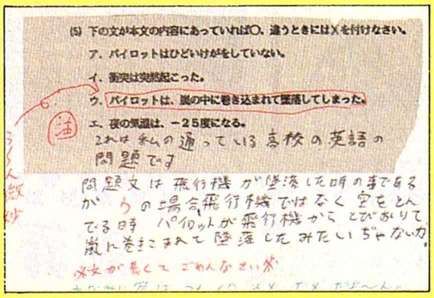


♨かっこいい男じゃないならいいかっこ男？でもこんなポーズも成田くんならいい♥ 黒須さんだったら広辞苑のカドで殴っちゃうわ。

○広島県・あみちゃん

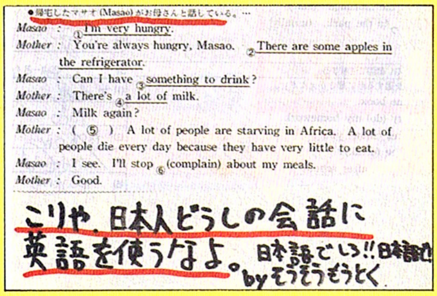
♨エイゴノセンセイニホンゴニガテネ。

○千葉県・ストライパー



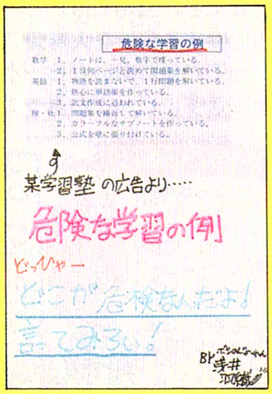
♨日本人ミエっパリね。英語のわかる人、読んでみると内容もスゴイわよ。

○鳥取県・そうそうもうとく



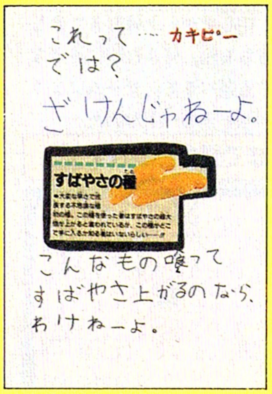
●帰宅したマサオ(Masao)がお母さんと話している。…

Masao : ①I'm very hungry.
Mother : You're always hungry, Masao. ②There are some apples in the refrigerator.
Masao : Can I have ③something to drink?
Mother : There's ④a lot of milk.
Masao : Milk again?
Mother : (⑤) A lot of people are starving in Africa. A lot of people die every day because they have very little to eat.
Masao : I see. I'll stop ⑥(complain) about my meals.
Mother : Good.



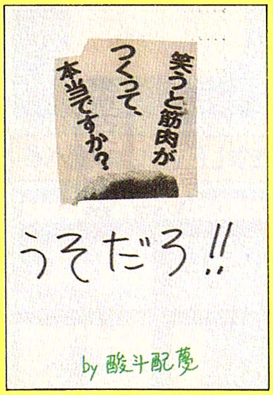
♨危険な学習してたさとみでも短大に合格しました。でも壁にはりついてたのは公式でなくトシちゃんでした♥

○滋賀県・浅井羽織



♨すばやさの種ってカキピーだったんだ。さとみねー、昔っからカキピー大好きでしょっちゅー食べてたんだ♥

○鹿児島県・孔明亮



♨さとみって昔っからおかしがりやでね。よく笑ってたんだ。そうかー。柿ピー食べながら笑ってたから…。

○東京都・酸斗配夢

今号のキキチガイ ふとん干す➡ストーンズ

おいら「明日は朝からふとん干すか」友人「ええっ見に行くのか!?」滋賀県・アブラハムIII ♨かあーっ!! 天下のストーンズもふとん干すになっちゃうと、なんだかコミックバンドだねぇ…。

さとみ：世の中すっかり春ね。春ってウキウキするから好き。でもその次は夏なのよねー、ヤダわー。でも秋もいいよね。冬も楽しみなんだけど。…年取るのって早いわね。

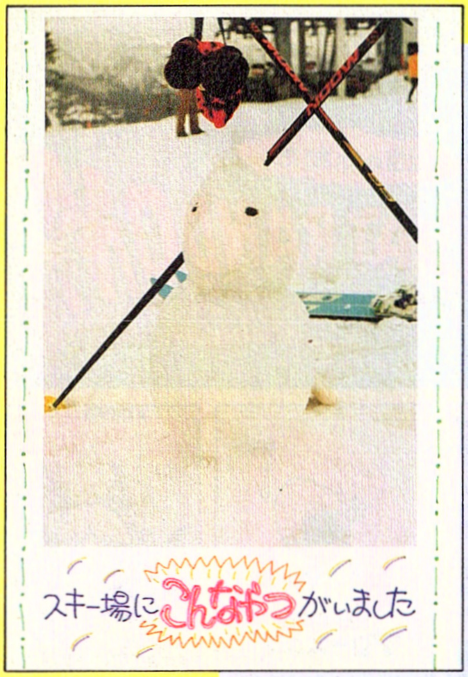
笑いの命は短くて苦しきことのみ多かりき

投稿写真JOURNAL

担当のくろすくんだよん

夏も近づく八十八夜と、気分は夏を飛び越して冬を先取る雪だるま第1弾

➡和歌山県・吉田美佐子



♨おぉ～やっ！　これはまさしくっ!!　雪だるま。おいおい、それ当たり前。そうですねぇ～。大きな鼻にヘタ頭。史上最高の美少年！　Mr.くろすさんですね。ほんと、ありがたいこって。どこのどなたか存じませんが、もっと宣伝してくらはい。

まあシックで落ち着きのあるお宅ですわねえ!?



千葉県・梅津助平

♨ぎゃはぁはぁははは！　少しどころかだいぶ退化してしまったように思えるが、まっいっか!?　ところでこの家、セキュリティ面とかはしっかりしているのかな？　結構、大建の床暖房も使ってたりしてね。

教育テレビの風情を感じる、スーパーショットであ～る!?

➡佐賀県・ちょこ例徒

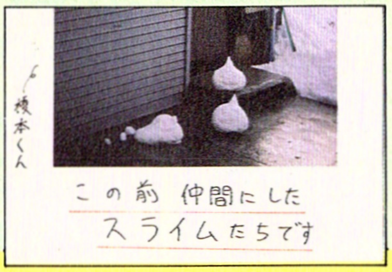
♨なつかしいっ！　オイラが小学校のとき大好きで毎日見ていた「はたらくおじさん」のオープニングじゃないかっ!!　みんなは知ってっかなぁ。ジェネレーションギャップがあるかもしんねえが、気にしないで笑ってちくり。え、笑えない？　それじゃ、ほ～れコチョコチョッ!!



雪だるま特集第2弾、夏場に弱い仲間たち

➡福島県・榎本英明

♨たった2つの特集だけど、暑くなってく季節のなかで、ちょっとすずしい顔した仲間たちのご紹介。バブルスライムなんか芸が細かい。



好き嫌い物語

うぉっ！　ぶり返したぁ。今号は「キキスペ」(キキチガイスペシャル）がなくなったぞ。毎号、スリルとサスペンス、そしてハァクションッ！　が楽しめる企画だこと。

信長の野望➡嫌い
だってみんな、僕をいじめるんだもん。
群馬県・キカイダー河野

男爵➡嫌い
いもだから。
三重県・Eメッ喰リンガー

キャベツ➡嫌い
皮ばっかりで食べるとこがないから。
岐阜県・あると

スーパーダライアス➡好き
略すと「スーダラ」になり、スイスイスーダラダッタと、わかっちゃいるけどやめられないほどのおもしろさだから。
千葉県・早乙女剛馬

好きなもの➡嫌い
嫌いなもの➡好き
反抗期だから。
愛知県・かどやん

すし➡嫌い
コーナー名がすし嫌い物語だから。
和歌山県・耳長れんも

ひんしゅく➡好き
よく買うから。
愛知県・山口寛憲

ステーキ➡好き
素敵だから
兵庫県・トリプル役満

トースト➡好き
嫌いだとチョコクリスピー星に連れていかれそう。
広島県・秋本奈槻

ビオランテ➡好き
沢口靖子のファンだから。
岡山県・藤井八雲



今号のキキチガイ　500円➡ドラクエ

K「おーい。500円かしてくれよ」ボク「ダメ!!　おれ今やってるんだから」K「500円でなにやってるんだぁ」ボク「何って、ゲームだよ」K「あぁ、ゲーセン行くのか」千葉県・まっしい♨チャンチャン。

ブッキョンくろす：最近、気がついたんだけど、右耳の近くに小さな傷があるんだよね。もしかして宇宙人にインプラントされたのだろうか!?　にきびの跡かもしれないけど。

笑いたい奴は笑え、信じる奴はついてこい！



松っちゃんの部屋

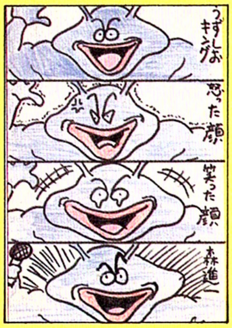


沖縄県・なすか

久々登場!! 読者はおろかコーナー担当者までがその存在ですら忘れている!?「松っちゃんの部屋」コーナー!! にハガキ送ってくれたのは〝なすかちゃん〟。本当はこういうウマイ絵は載せないことにしてるんだけど、アイデアのよさにまけて合格っ!! ってことにすっか。

ところでタイトルの下にある「H柄の?」ってなんだい。Hビデオならあるけど、H柄の…ねえ。そんなもん家にあったかなあ。Hガラ、つまり〝男自身の骨〟のことだろ。アタリかい!? 鳥の骨のことトラガラっていうし…。

さてと、ボケはこのくらいにして、ハガキまってるよーっ。



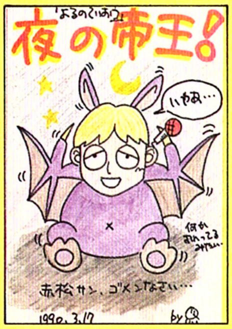
静岡県・ジョッカーアキラ

♨ちなみに笑った顔は、コロッケに似てる気もする。



愛知県・岡戸孝宏

♨『アローイン〇』なんてネタもあったぞ。⬅まーえっち



千葉県・たこQ２号さん

♨そうさ、オイラは夜の帝王！ スパンスパーン!!⬅何の音？



北海道・ミスタードラゴン

♨爆笑!! こいつを倒すと変な薬草を置いていてくぞ。



兵庫県・ゆい坊太

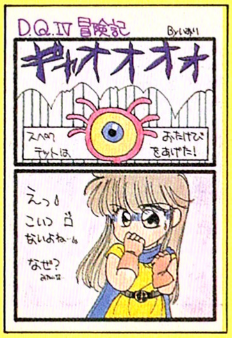
♨このまま育てば第２の悪の帝王になりそうだな。



福岡県・もおもお

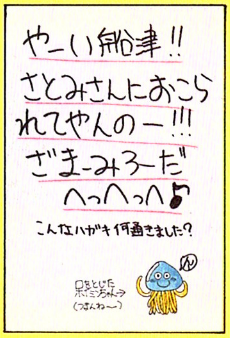
必本かばあがーる

♨さて、このあとオイラは、彼女をどーしたでしょう？ ①しらべる ②宿屋でいろいろやろうぜ ③宿屋にガンガンいこうぜ ④すてる 正解はご想像におまかせするぜ⬆逃げたな



宮崎県・望月いおり

♨目は口ほどに物を言うってヤツさ。（うまい！by円楽）



東京都・ばくはつ五郎

♨いっぱい来てんだよなコレが。はい、みんな席つけえ〜



東京都・船津歩

♨誰だぁ船津泣かしたのは？ みんなか？ そーか。

FC座右の銘

昨日の敵は今日の装備（ウィズIII） 神奈川県・かるなばる

もうかり魔貨！（女神転生II） 群馬県・ことぶき

合体は成功のもと（女神転生II） 三重県・吟遊詩人

一匹でもベギラマ（Aーのマーニヤ） 愛知県・くるとん

雲に耳あり つくしに目あり（スーパーマリオ2） 三重県・風来坊

ちょっとまて！ そんなネタじゃあぶないぞ！（サランの町にて） 島根県・ふざけんじゃくん

今号のキキチガイ やさしそう➡やらしそう

私「赤松さんって本当にやさしそうよね」友人「ウン、とくに目元なんかがね…」大阪府・くっきい

♨オイラの場合も目が口ほどにものを言ってるわけだな。これじゃ、グラサンがはずせないなぁ…。

Sleepy 赤松：もうすぐＧＷ。今年こそは絶対に仕事を終わらせて、思いっきり遊んでやるぞっ！ と、言い続けていったい何年が過ぎたのだろうか？ また今年も……。

この辞書に『不可能』の文字はない。(本当)

FC・流行語ウィザード

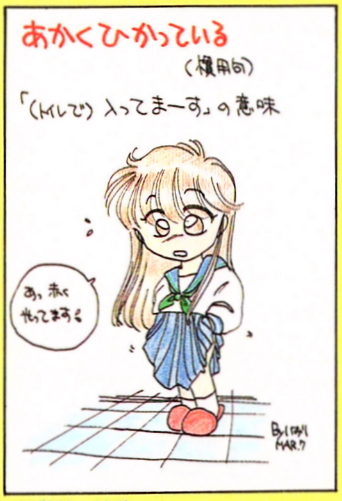


ぼうぐ【防具】(名)一部の地域で、不足しているもの。「ドラクエⅣはあいかわらず――だ」
神奈川県・けんじゃさん
高く買い取るジジイがいたりして。

さえずりのみつ(名)液状のど飴。水飴。「「おばちゃん、あざだあめの――ぢょうだい!」
秋田県・泣けよロザリー
人魚姫に――飲ませてやるといいぞ。



京都府・ゆうりん&はいらる



宮崎県・望月いおり

まどろみのけん(名)麻酔注射
愛知県・岡戸孝宏
そんなら採血するときは、きせきのつるぎを使うのかい? なんか痛そう。

ホフマン(名)人間不信に陥っているヤツ。
神奈川県・大門和彦日本一
他人を信じていればイイコトあるよ。8人乗りの車がタダでもらえるかも!?

デスピサ・る(動五)復讐すること。
「あいつTに――・ろうとしてるぜ」
福岡県・おけらかびび
復讐たぁ、よくないですね。でもねでもね。予習や復習は大切なのよね。

熟練の魔除け(名)何分の1かの確率で当ってしまうと死んでしまうもの。ロシアンルーレット。「この勝負――で決着つけよう」
東京都・あびいろうど
ゲームならターボファイルで何とかなるけど、本当に死ぬのはゴメンだな。

カティノ(名・動スル)少しの間だけ寝ること。アイドルなどがよくする仮眠。
兵庫県・朱雀永
わたっし待〜つ〜わ♪ あ、これは仮眠じゃなくてあみんだね。ごみん。

パーティー(名)部活動。クラブ。「我々もう――は決してトロル集団ではない」
北海道・ゆーきゃん
最近の黒須さんはデ――(部)だ。



福岡県・グラスノスチ猿吉

呪いのアイテム(名)肌身はなさず持ち歩いている物。「船津さんの――はさとみさんのブロマイドです」
東京都・ねりー・まーく
ボクの――は重さ50kgのよろい。重いから歩くのがノロいのだ。(全ウソ)

メトロイド(名)かぶりもの。
京都府・やの助
おもしれー。"白い犬"よりおもしろいよ、このネタ。5Pさずけよう。

ダライアス(名)魚屋。

スーパーダライアス(名)魚市場。
神奈川県・かるなばる

FC流行語を使った会話

今までに採用されたFC流行語を使っておかしな会話文をつくってしまおう!

A男「おーい、アバカムアバカム!」
B子「だれが開けるものですか どうせまた私の知らない女をマホトリ、ルカナンしてきたんでしょう。このオルド人間!」
A男「お、おい、話を聞いて…」
B子「どうせ将来書き換えるつもりなんでしょうあんたなんかもう知らない!!」
A男「おーい、アバカムアバカム…」
三重県・EXッ食リンガー

★出演者
ローレシアの王子…王子
Iの勇者…勇者
ローラ姫…姫(と記す)

王子「フッ…どうせオレは無敵なローレシアの王子さ。しかしそもそもの原因は、あんたらが3回もキャラメイクしてステータスを3つに分けたからだぁ!」
勇者「まて、! 確かに3人エディットしたがそれはこいつがローラ姫にだな…」
姫「あんたは倉庫番がボツなんだから呪文なんて村正なのよ!」
王子「ヒャドだあっ!」
京都府・岩崎プル

さて、「意味がわかんねーぞ!」って人のために、今回から使用した単語の解説を入れたいと思うべな。
*アバカム=合い言葉。
*マホト・る=心を奪うこと。
*ルカナン=ひとの服を脱がすこと。
*オルド=エッチ。スケベ。
*書き換え=今現在つき合っている人をフッて、他の人とつき合うこと。
*無敵=相手にされない。孤独。
*ローレシアの王子=独りでは何もできない人のこと。
*キャラメイク(キャラクターメイキング)=こどもを作ること。
*ステータス=個人の能力を数字で示したもの。
*エディット=作る。
*ローラ姫=強引。
*倉庫番=頭を使うこと。
*ボツ=ダメ。からっきし。
*村正=特定の人以外には全く無意味なもの。猫に小判。宝の持ち腐れ。
*ヒャド=冷たく傷つく言葉。

今号のキキチガイ **牛乳→ゆうゆ**
A「牛乳ってげりになるからいやなのよね」B「え――っ!? あんなにかわいい娘が?」宮崎県・静御前 そりゃあ人間なんだから、体調くずすこともあろう。そーいえば、岩井由紀子って金子くんと同い年なんだよ。関係ないけどさ。

L72Lor金子:ちっきしょー、イキナリ村正拾っちまったじゃん。カシナートも聖なる鎧も聖剣もまだなのに。またへんな運使っちまってからに。ひねたロムだぜ、全くよ。

BUG★BOY★CLUB

ぽかぽか陽気の春よりもボカボカっと対決！

THE対決ダイジェスト



本日のメインエベント！
スポンサーより8点が贈られます

頭のよくない人 VS ぐっすり眠ってる人

判定 パー対グーで、頭のよくない人の勝ち！

➡三重県・Eメッ喰リンガー

♨なるほど。するってえと、チョキはどんな人だろ？ ひょっとしてオイラのような『頭のきれる人』かな。⬇次いってみましょう。

トム VS ジェリー

判定 なかよくケンカしてるので判定不能！

➡群馬県・キカイダー河野

♨でも『なかよくケンカする』ってかなり高度な闘い方だよなあ。

デジタル時計 VS アナログ時計

判定 カチ、カチ（勝ち、勝ち）と鳴るので、アナログ時計の勝ち！

➡三重県・風来坊

♨ところが、そのうちネジを巻け（負け）になったりして!?

桑田 VS 土地

判定 ただいまの勝負、ころがして桑田の勝ち！

➡神奈川県・大門和彦日本一

♨なにかと話題の尽きない桑田ちゃん。まさに人生七ころび八起き！

ベンザA VS エスタック

判定 小泉強行（今日子）突破で、勝者はベンザAに決定いたしました！

➡大阪府・カットビ半蔵

♨田村正和のカゼ薬のCM『はだづまりには○○○』も変えるよな。

マイレージシステム そろそろ決着なのか？

いえいえとんでもございません。まだあと5回あるんだな、これが。なんだか上位のメンツの循環がないぞよ。10点以上持ってる人は、まだまだ期待できそーだから。がんばって投稿しなさいってばさ!!

今までの総ポイント

★1位……42P
愛知県・かどやん

★2位……33P
兵庫県・はあくんだよ

★3位……32P
静岡県・ジョッカーアキラ
三重県・風来坊

★4位……30P
静岡県・テドンかつどん

★5位……29P
東京都・船津歩
愛媛県・CAR-2

★6位……28P
秋田県・奄美大島工事中

★7位……27P
茨城県・サクセス

★8位……26P
佐賀県・ちょこ例徒

★9位……25P
宮崎県・望月いおり
沖縄県・なすか

★10位……24P
愛知県・岡戸孝宏

★11位……23P
群馬県・キカイダー河野
東京都・SWAT

★12位……22P
三重県・勇武僧魔

★13位……21P
東京都・ゆかりべまりこ
神奈川県・元方吉

★14位……20P
神奈川県・かるなばる
秋田県・工藤工

★15位……19P
三重県・E・Xッ喰リンガー
福岡県・もおもお
東京都・酸斗配夢

♨入れかわりがないとは言え、望月いおり、岡戸孝宏は上昇株でっせ。

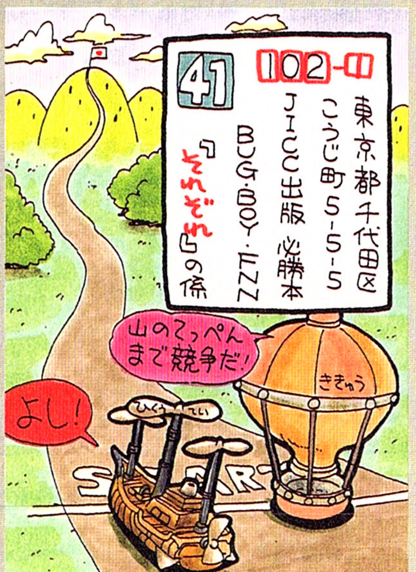
★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
タイトル模様	5
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザード―絵ネタ	5
流行語ウイザード―文章ネタ	3
対決ダイジェスト―絵ネタ	5
対決ダイジェスト―文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝―優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

♨かどやんの独走態勢か？ 2位以下を10点近くひきはなしてナカナカの勢いだぞ。2位以下はぞろぞろとつながってますね。メンバーも決まってきて、同じようなメンバーが入れかわり立ちかわり…。終盤戦はど～なるんでしょ。

募集

そろそろカマドウマの出てくる季節ですね。みなしゃん、カマドウマに負けずにガンガンおたよりください。カマドウマに会っても絶対必本でつぶしちゃやあよ。そんな非国民のハガキは掲載しないわよ。よろしく。



JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

本日発売!!

PCエンジンクラブVol.2

ファミコン必勝本編集部
定価700円



■源平討魔伝／完璧攻略ルートを通り、景清の無念を晴らせ!!■PC原人／ターボパットのご利益を十二分に受けよう!!■スプラッターハウス／ドンデン返しにつぐドンデン返しに息もつけない!!■ダウンロード／コンピュータ内に巣喰う癌細胞的プログラムを追え!!■オーダイン／ためになる後半ステージの大攻略なのだ■ソル・ビアンカ／レベルアップの基礎知識とシナリオ1の攻略法だ■サイバーシティオエド88／近未来の東京を舞台にしたサイバーアドベンチャー■ヴェイクス／RPG要素をとりこんだ、成長させるシューティング●PCエンジン通信簿／予習をしてからお店に行こう、ソフト別考察●PCエンジンBUG-BOY CLUB／全69タイトルのハイパーバグ!!　等々満載。

私事ですが…。
今年も黄金週間進行に突入しました。
早い話が、毎週、メ切が来るのです。
よーするに、とっても眠い季節なのです。

PC Engine club VOL.57

NEW SOFT IMPRESSION

バルンバ

⊙戦え！ジェームス飛田！Dr.ドッペルを叩け!!

ついに、ナムコ初のＰＣエンジンオリジナルが出るのだ。360°にこだわったユニークなシューティングだぞ。

2022年にDr.ドッペルって〝悪の科学者〟がクーデターを起こし、日本は内乱状態に。2023年、ヘンリー飛田博士は、反重力推進システムを持つバルーンフライヤーを武装し、局地用球状戦闘機バルンバを開発。Dr.ドッペルも〝謎の最終兵器〟を完成させた。

さぁ、ゲームスタート。キミの役は、ヘンリー飛田の長男、ジェームス飛田。バルンバを繰り、謎の最終兵器を破壊するのが、キミの指命なのだぞ。

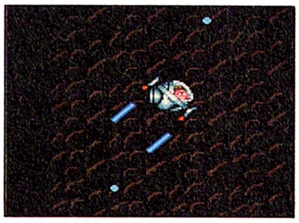
このゲームの特徴、360°について。まずは、上下左右斜め、360°あらゆる方向に強制スクロールするのだ。また、バルンバも、砲台を回転させることにより、360°あらゆる方向に攻撃ができる。つまり、敵の出現方向が完全に自由になり、ゲームの幅がすっごく広がったんだよ。

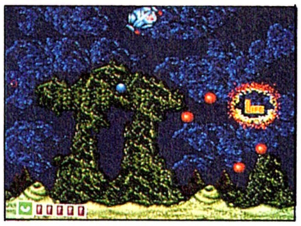
バルンバの武装は４種類で、３段階にパワーアップする。各武装については、下を参照しておくれ。パワーアップは、敵を倒すと出るエネルギーボールで行うんだ。Ｅボールを取ると、エネルギーが16%増える。64%でレベル２に、96%でレベル３になるんだ。エネルギーは最高128%まで充填できる。で、武器を使うと、エネルギーが減っていって、エネルギー充填率が上記の値を下回ると、パワーダウンしてしまう。つまり、いかにボスまでエネルギーを温存するかが重要なのだ。つまりコイツは、ただ連射しまくればいいなんて、タンジュンなシューティングじゃないんだね。

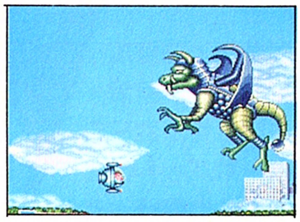

↑ジェームス飛田とバルンバ。後ろは…



↑ステージ前のデモ画面。ステージが進むと、とーぜんバルンバも移動していく


←回転砲台を駆使することが、クリアへの第一歩だ


←ライフを回復するアイテム。取り逃すなよ

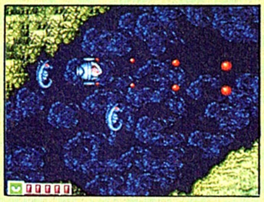

←とーぜん、ステージラストにはデカいボスがいるぞ

バルカン砲


←最初はこんなもんです

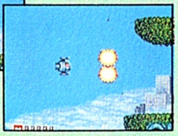

→レベル２。少し、強力になった

連射性に優れた速射砲。レベルアップすると、パワーも上り、破壊力はトップ。欠点は、速射のため、使用しながらのエネルギー補充がしづらいこと。

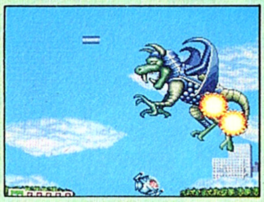

←破壊力は最高。ただ、すぐエネルギーが…

ナパーム弾


←まず撃つ。IIボタンは押したまま


→ボタンを放すと、どっかぁーん

爆発を操作できる爆弾。爆発させないとダメージなし。低破壊力だが、大きな当たり判定が魅力。レベル3ナパームは、１発で10個の爆風を巻き起こす。


←弱点が体の後ろにある敵には、とっても有効

シールド


←敵弾を防げるシールドも便利だよ

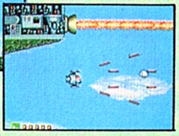

→レベルアップすると、大きくなる

いわゆるバリア。パワーは、常に１。つまり、1発で破壊できない敵の体当たりは防げないので注意。発射することもできるので、とっても重宝する。


←発射も可。壁に沿って動く特性を利用しよう

レーザー


←貫通するけど、破壊力は…


→４方向になれば、こっちのモンさ

速射性には劣るが、貫通性はあり。パワーアップすると、２方向から４方向になる。破壊力のバルカンか、広角のレーザーか、悩むところだね。

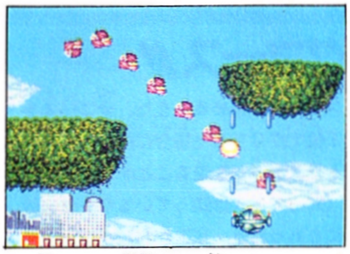

←敵が多いときに、とっても便利な広角レーザー

STAGE 1 フロートアイランドエリア

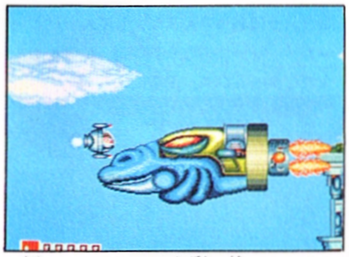
反重力システムを利用した浮遊大陸なのである。つまり、浮遊大陸は未来のニュータウン。この時代、土地問題は解消してるんですね。

とにかく、このステージの主眼は、操作になれること。何しろ、4つのボタンをフルに使うからね。操作になれないと、1面クリアもムズいのだよ。

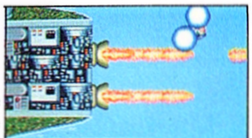
場所、敵によって武器を使い分けることも重要なポイントだぞ。



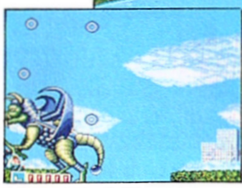
↑赤いペンの団体さん。赤いヤツはエネルギーボールを出すからね。稼げるぞ



↑中ボスのバラゴー。弱点は口。とーぜん、開いてないとダメージは与えられない



→こーゆー場所は、シールドで楽勝なのさ

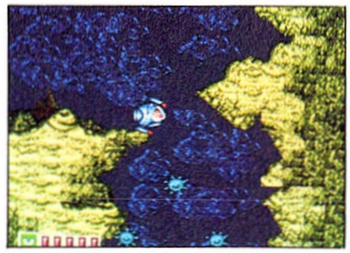


←ボスのマタンゴ。突っ込んでくるから注意！

STAGE 2 レイクエリア

ここは、湖の中。とーぜん、浮力がかかるのだ。つまり、ほっておくと、バルンバはどんどん浮いていっちゃう。強制スクロールだから、もたもたしてると、障害物に挟まってやられちゃうからね。

敵としては、固定砲台類が、カタめだし、弾はバラまくして、ちっとツラいのだ。あっちこっちから出現する敵を撃破しつつ、砲台も…。ウデだね。



↑浮力が働く。通路は狭い。機雷のグリーグも待っている。うーん、三重苦…



←中ボスはビッグアンコウ。一匹ずつ、確実に



→砲台タッカイにデストガニ。もー、大変…

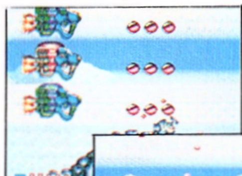


↑ボスはバラカス。ハサミを飛ばし、アブクを出し、レーザーを撃つ…。まったくぅ!!

STAGE 3 マウンテンエリア

山岳面である（ステージ名を見りゃ、分かるか）。山麓線に沿って縦横無尽にスクロールをするぞ。つまり、斜めスクロールなんてのを楽しめるステージなのだ。あまり体験できるもんじゃないし、たっぷり楽しみましょ（そんな余裕はないか…）。

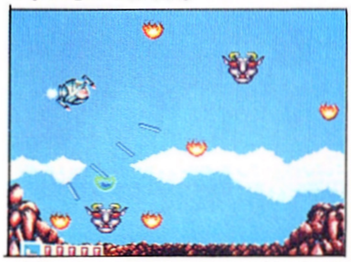
それにしても、ヒキョーなことに画面外から弾を撃ってくる敵も多いからね。注意しておくれ。



←でっけーライオンヘッド。カタいカタい



→メいっぱい、弾をバラまくバルカルー



↑中ボスのギューズ。にしても、何て分かりやすいネーミングなんだろう



↑ボスのギューマ。画面いっぱいにバラまく空中機雷には泣かされるよ、きっと

STAGE 4 ケイブエリア

狭い洞窟、トリッキーなスクロール、ハデな敵の攻撃、ここまで来ると、"反射神経の鬼"にならないと、クリアは不可能だろーね。壁に挟まれる可能性も増えるだろーし。

にしても、この難易度でコンティニューがないってのは、シビアだよなぁ。



→アルマーにスウィングチンパー、です



←デスバットの団体さんとゴング。うーむ、キビしーっ！

STAGE 5 フォートレスエリア

いよいよラストの要塞面。Dr.ドッペルの本拠地だ。とーぜん、敵の攻撃もナミじゃないし、めちゃカタい敵もいるんだよね。

ここの最深部に、ウワサの"謎の最終兵器"があるんだけど…。

さぁ、もうひとふんばりだ!!



→ラスト間近。メチャ攻撃が激しい。覚悟しとけよ



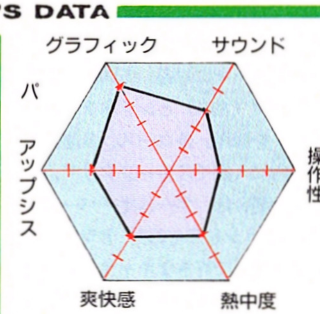
←シング。カタいけど、早く壊さないと潰される

PLAYER'S DATA

メーカー	ナムコ
発売日	4月27日
価格	¥6800（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	4M
ジャンル	シューティング
面数	5

文／北枕獲

操作は、方向キーで移動、Iボタンが砲台の右回転、IIボタンが武器の使用、ランが砲台の左回転、セレクトが武器の選択。画面左下に、バルンバの状態が表示される。左の武器ウィンドは武器の種類とレベルが表示される。種類はイニシャルで、レベルは色で表される。エネルギー充塡率により、赤（0～32）、紫（33～64）、青（65～80）、青緑（81～96）、緑（97～128）と変化する。



操作性の評価が低めなのは、操作方法が特殊なため。慣れるまで、ちょっと時間がかかりそうだ。難易度は高いし、コンティニューもない。必勝法はマップを完全に覚え込むこと。はっきり言って、マニア向けの仕上がりで、ルーキーにはすすめられないな。ただ、やり込めば、やり込むほど、応えてくれるゲームではある。それにしても、コンティニューが…。ぶつぶつ…。

NEW SOFT IMPRESSION

パワードリフト

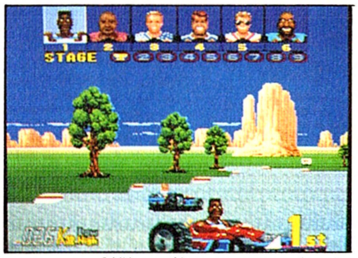
✖ジェットコースター感覚のレーシングコース!!

オリジナルは、ド派手で豪快なバギーレースを、これまた豪快にムービングするきょう体で見事に再現し、爆発的人気を得たセガのアーケードゲーム。

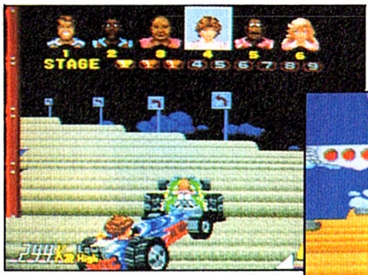
アーケード版は従来のX・Yの平面座標にZ軸を加えて立体感を表現したり、拡大縮小機能をふんだんに使用したり（あんまりハードのことは詳しくないので、これいじょうつっこむとボロが出るのでやめとこう）と大迫力のグラフィックがウリだった。

で今回のPC版だがさすがにゲーセン版には及ばないものの、とってもがんばってくれちゃっているのだ。12人のドライバー達はゲーセンそのままだし、アップダウンのはげしいジェットコースター感覚のサーキットも、なかなかよく再現されているぞ。

プレイヤーはまず、個性的な12人のドライバーの中から１人を選択する。特にテクニックやマシンの性能には差が無いので、完全に好みで選べる（やっぱりエミリーとルーシーに人気が集中しちゃうんだろうなあ）。ステージは９種類、各コースとも急カーブやアップダウン、ジャンプ台、立体交差等々今までのドライブゲームでは、あまりお目にかかれなかった派手なステージ構成なのである。各ステージの５週目がゴールで、３位内に入賞すれば次のステージに進める。また、全コースを１位でクリアした場合に限り、エキストラステージを走ることができるのだ（知ってる人は知っているゲーセン版にもあったサービスだね）。パワードリフト走行を駆使して、目指すはオールナンバーワン。かな…？



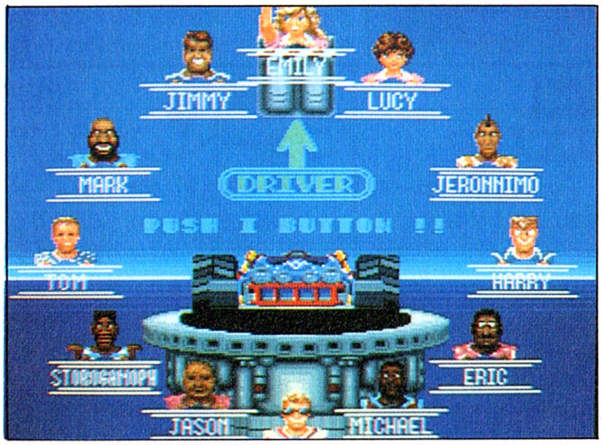
↑「うーむ黒人には赤いボディーが良く似合う」っておっさんスピンしてんだけど…



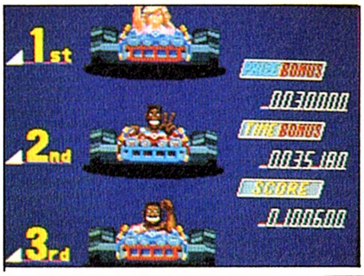
←ガードレールのない高架は、転落すると大きなタイムロス。慎重に走ろう



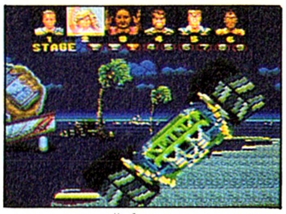
→最初の数面ならともかく、後半面でのスタートダッシュの出遅れは後々までひびくから気を付けよう。ミスって次々後続車にぶつけられるともう最悪



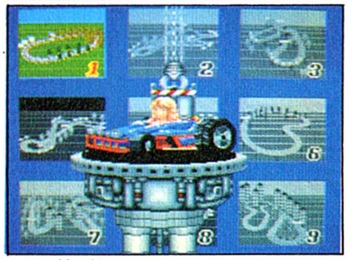
←ドライバー選択画面。好きなキャラ、ボディーカラーを選ぼう。やはり一番人気はエミリーか？　私は個人的にはルーシーの方が…（んなこたァ誰も聞いてねーよ）



←プライスとタイムボーナスの合計がプレイヤーの総合得点だ



↑うわー、事故ったァ。どっかーん。ずがががー。あーうるせぇ



←サンダバーズ、ア、ゴー!!てな感じの発進(?)シーン。うーんワンダバ



→「お先に失れーい、ホホホホホ」…で、このあと事故ると超まぬけ



←全コース完走すると、やたらめったら祝福してくれる。ヒューヒュー



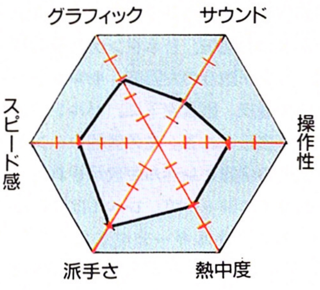
→ジャンプ台は気持ちがいいなァ。青空に映えるジェロニモのモヒカン頭

PLAYER'S DATA

メーカー	アスミック
発売日	4月13日
価格	¥6900（税抜き）
メディア	Hu-CARD
ジャンル	アクション
容量	4M
ステージ	9＋1

文／外山鹿之介

IIボタン、Iボタンがそれぞれアクセルとブレーキに対応。方向キーでステアリング（左右）とシフトチェンジ（上下）を操作。各コース、５週して３位以内に入賞でステージクリア。４位以下の場合は、ゲームオーバーになる(けっこうシビアだね)。ドライバーセレクト画面で好きなキャラクターとバギーカーの車体カラーを選択できる。エキストラステージのおまけあり。



がんばってるけどねえ、やっぱり今ひとつなんだよなあ。ゲーセンと比較しちゃ気の毒だってこたあ充分わかってんだけども…。グラフィック等はスプライトの限界ってくらい良くできていていいと思うし、音声合成もなかなか雰囲気がでていて良いです。しかし、BGMと効果音はちょっと悲しい…。

今までのドライブゲームに飽きた人にはいいかもしれないな。

NEW SOFT IMPRESSION

青いブリンク

手塚アニメのゲーム化だ!!

御存知、漫画界の巨匠、手塚治虫の遺作アニメ「青いブリンク」のゲーム化だ。いまさらだが手塚氏が亡くなった時は、かなりのショックをうけたもんだ。それほどファンってわけでは無かったけれど、なんて言うか、うーんうまく言えないや、やめとこう。

ゲームの背景は、主人公の「カケル少年」が、不思議な力を持つ青い子馬「ブリンク」と、皇帝グロスに誘拐された童話作家の父を探す旅にでることから始まる。途中で知り合った「丹波」と、おかしな2人組「ニッチとサッチ」彼らもカケルとともに次元移動バスで旅を続けるのだった。

ステージは5つの「マップ画面」と、各マップの中をいくつかのエリアに分けた「プレイ画面」とで構成されていて、各ステージのボスキャラを倒せば次のマップ画面へ進めるのだ。



↑ステージをクリアするためには、いくつものプレイ画面を通過しなければならない

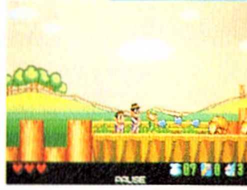

↑プレイ画面は、横スクロールアクション。強制スクロール画面もあるから注意

先頭のキャラが重要なのだ!!

各ステージは、カケル、丹波、ニッチ、サッチ、キララ姫の中から3人でパーティを組み、複数のキャラを同時に操作するマルチキャラクター方式で進むことになるのだ（と言っても後ろの2人には当り判定は無いので、オプションみたいなもんだけど…）。

隊列の先頭のキャラクターを入れ替えれば、それぞれ攻撃方法、ジャンプ力が変わるので、状況に応じて上手にチェンジして行こう。


➡サッチの攻撃は前方でV字型に広がってゆく


⬅キララ姫は攻撃はできないが、ジャンプ力が抜群だ


⬅星型の武器を飛ばす主人公カケルの攻撃。威力がいまいちかな


➡丹波のボーリング玉攻撃


⬅ブーメラン攻撃はニッチだ

プレイ画面は魔物でいっぱい

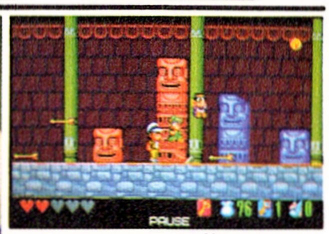
マップの中のフィールドには、行く手を阻む皇帝の手下や魔物といった敵キャラがうようよしている。フォーメーションを巧く駆使して切り抜けよう。

プレイヤーの体力はハートマークで表示されている。体力がゼロになるか、穴に落ちたときに残りのブリンクがなかったらゲームオーバーになっちゃうぞ。

倒した敵が落とすアイテムもきっちり回収しておこう。宝箱を開けるための鍵、無敵アイテム、体力回復のポーション（毒薬には注意）等々だ。

そうそう、ボスの部屋へ入るための鍵も忘れずに探さなくっちゃね。




↑あっちこっちのドアの中には、ありがたーい情報をくれる人がいるぞ

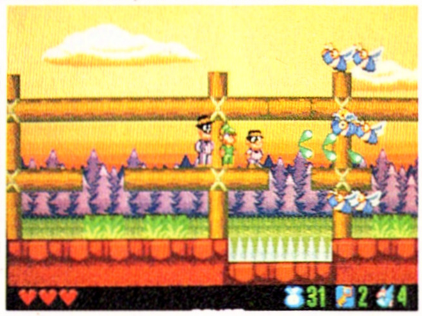

⬅当たり判定があるのは先頭の人

↑ブリンクがいないと、こうゆう面は凄え一緊張


⬅残ブリンクが増えるアイテム出現。ラッキー


⬅下は針山、上からは鐘乳石。いんけんだな


↑口から矢をビシバシ吐いてくるけったいな石像


⬅ブリンクの背中に乗ったカケルとボスの対決。「カケル君、勇気だ!!」(笑)

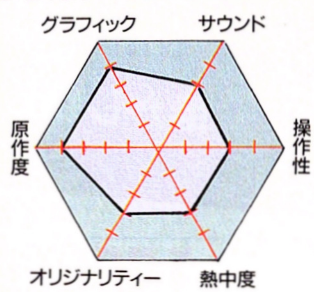
PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	4月27日
価格	¥6200(税抜き)
メディア	Hu-CARD
ジャンル	アクション
容量	3M
ステージ	5

文／外山鹿之介

Ⅰボタンでジャンプ、Ⅱボタンで攻撃。セレクトで先頭のキャラを替えることができる。コインを100枚集めるとハートのキャパシティがひとつ増える。

ポーズをかけてⅠボタンで、ブリンク一匹（残ブリンク？）と引き換えに体力がフル回復する。体力がゼロになったり、穴に落ちたときも残りのブリンクがあればその場で復活できる（ただし体力は半分までしか回復しない）。

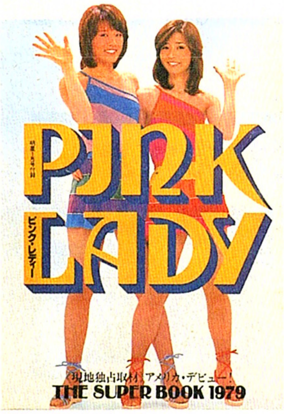


そー言えばアニメの方はちょっと前に終わっちゃったんだよなあ…。

んなこたあどーでもいい。このゲームはってーと、初心者向けって感じ。通常ステージはさほど難しくないし、地道にやっていればどんどん体力増えるからね。しかし、ボスキャラはけっこう辛かったりする。お手がるに遊べるってところは良いけど、ゲームマニアには今ひとつ物足りないかな。

出た!!

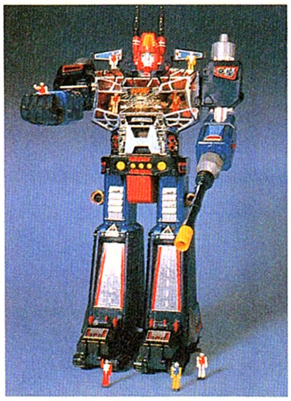
思い出そうにも忘れられない……



▲ピンクレディ、キャンディーズ等々アイドルのこと

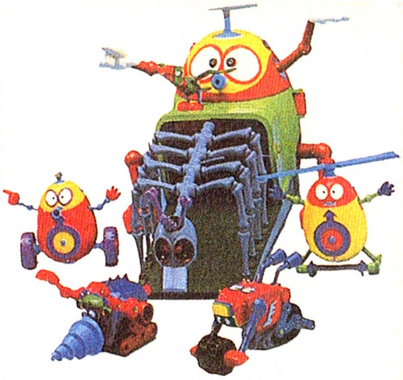






▲ロボダッチ、ゴレンジャー他ぼくらのキャラクター





▲超合金、ミクロマン、キン消し等々懐し玩具満載なのだ





▼御当時音楽の情報もぜ〜んぶ







コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

映画(カルト)が好き

文／田尻智

新宿に実験映画、アンダーグランドムービーを上映しているところがあった。普通の映画館とはまったく違っていて、薄汚れて、小屋のように狭いところだった。僕が高校生のときの話だ。よくそこで映画を観た。一番好きだったのは、John Waters の Pink Flamingos。もともと自主上映に出掛けるようになったのは、当時まだ幻だった Tod Brauning の Freaks が観たかったからなのだが、そのときカップリングで同時上映されていたのが Pink Flamingosで、僕は字幕もない無修正のオリジナルフィルムで上映されてたこの映画にすっかり心を奪われてしまったのだ。映画の内容については、こういう場所ではちょっと説明するにはばかるようなものなので伏せておくが、変態と悪業を尽くした最低の悪趣味映画とだけ言っておこう。僕は、この胸くその悪い映画を、百回以上観た。こんなたぐいのものを好きだというと、他人は「変人」とか、あるいは「変態」などというが、この手のものには「日常性からの脱出」の魅力がある。ちょっと気を抜くと習慣と惰性でつい退屈してしまう日常と言う名の生活。そこから一時的にもタイムワープすることができるのは、こうした「極端」を美学とする映画や、あるいは小説だと思うのだ。新宿の自主上映館はいまはもうない。僕は、おととし初めてアメリカに行ったときに、L.A中のビデオショップを回って Pink Flamingos のビデオを探した。ビデオは日本でも出ているが、僕はあの小屋で観たものと同じものが欲しかったのだ。日本版のようにズタズタに修正されてないオリジナルが。ある店でやっと見つけたとき、僕は心のなかで自分自身の気持ちを確認した。「この映画が僕のカルトだ」と。

筆者紹介

1965年・東京生まれ／初のエッセイ集「パックランドでつかまえて」が好評発売中。ゲーム・ソフトの開発も順調とのことです。

ILLUSTRATION RISA IMAI

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載㉙

モンスター

by 北枕獲

弱点はクローゼット？　正体不明のモンスターだっ！

困った。マクラのネタがない。さすがに、プロレスばっかじゃまずいだろーし…。どーせ、WWFを観たら、また〝雑談編〟をやっちゃうだろーし…。

たまには、即、本題に入りましょか。

暗闇の悪魔
MONSTER IN THE CLOSET
製作：デビッド・レビー／ピーター・L・バークイスト　監督・脚本：ボブ・ダーリン　製作：エドガー・レビンズ　出演：ドナルド・グラント／デニス・ドュバリー／クロード・エイキンス／ステラ・スティーブンス
1986年　アメリカ　90分
発売：東芝映像ソフト　¥13890

てなワケで、あの〝毒々〟シリーズのトロマの作品なのだ。1987年の東京国際ファンタスティック映画祭にも参加したから、観た人もいるかな？

他のトロマ作品同様、お金をかけてんだか、かけてないんだか、よく分からんのだけどね（まぁ低予算だと思うけど）。モンスターの造形なんか、けっこうガンバってて好感が持てるのだよ。

で、このモンスターだけど、固有名詞がない。最後までモンスターとしか呼ばれないんだ。字幕は〝怪獣〟なんだけど、これはよくない。まんま〝モンスター〟の方がいい。どーしても訳したいなら〝怪物〟とすべきだ。ま、大したことじゃないかもしれないけど、細かいところが気にかかる北枕でした。

で、コイツ、クローゼット（分かるよね？　よーするに、作り付けの洋服ダンスだ）の中に棲んでいる。どーやって、移動してるのか知らないけど、あっちこっちのクローゼットへ現れ、人間をその毒牙にかける。が、喰うわけじゃないし、なぜ人間を襲うかは不明。正体も最後まで分からずじまい。

とにかく、銃、バズーカ、戦車砲、どんな兵器を使っても死なない頑丈なモンスターくんなのだ。人類もこれまでかと思われた時、モンスターの弱点が分かる。彼は、クローゼットの中にいることでエネルギーの補給をしているらしい。なら、クローゼットがなけりゃ、餓死するんじゃ…。ってワケで、全世界でクローゼット破壊が始まる。かくして、モンスターは餓死し、よくワケの分からないまま、作品は幕を閉じるのであった…。

ごめんなさい、以下、私信です。やっほー、あちもち、元気かぁ？　おぢさんは元気…ではないな、少なくとも。風邪が抜けん。やはり、トシなのだろーか？　悲しい…。ま、なかなか返事は書けんが、楽しみにしとるでな。これからも、よろしゅーに。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㊺

吸血鬼

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

甘い吐息とともに、鋭い犬歯が首すじに……

吸血鬼――夜な夜な美女の枕辺に立ち、その高貴なおもざしで犠牲者を虜にし、快楽ともいうべき血の祝祭をくりひろげる魔物。

まさか、ほんとにいるなんて思わなかったけど、でも吸血鬼はたしかにいた。そしてあたしは甘美な生贄、まるでドラマのヒロイン、彼とともに永遠にさまよう受難者。

闇に閉ざされた部屋のなか、彩はベッドに横たわりながら、自分のからだを抱きしめていた。開けはなった窓からは、心地よい春の風が流れこんでいる。彩は待っていた。

もうすぐ卓矢が来る。

「きみがほしい」きのうの夜、この部屋で、彩の肩を抱きながら卓矢はいった。ふつうの意味ではないことぐらい、よくわかっていた。

卓矢は吸血鬼だ。彩はそう信じていた。でも卓矢なら、どうなってもいい。

「あした、ね？」彩は答えた。

ひと月ほど前の深夜、学祭の打ちあげで遅くなった彩は、駅前の公園で数人の男に襲われかけた。そのとき、そばの植え込みから黒い影が飛びだして、あっというまに男たちをなぎ倒してしまったのだ。

「だいじょうぶ、かな？」黒い影は、彩の肩に手をかけてそういった。雲が割れて月の光がそそぎ、青白い顔が浮かびあがった。

息を呑むほど美しかった。それに、このほっそりしたからだのどこに、何人もの男を打ちのめすだけの力がひそんでいるのだろう。彩は、先ほどまでの恐怖も忘れていた。

「あ、ありがと」かすれ声で彩がいうと、少年はうっすらと笑った。口もとをこぼれた犬歯が異様なまでに鋭い。

それが、卓矢だった。

吸血鬼。本で読んだからすぐわかる。このひとは吸血鬼なんだ、彩は確信した。それでも、恋に落ちた。

会うのはいつも夜だった。親の目を盗んで家を抜けだし、彩は卓矢の待つ公園に走った。吸血鬼だってなんだっていい、好きなんだもの。

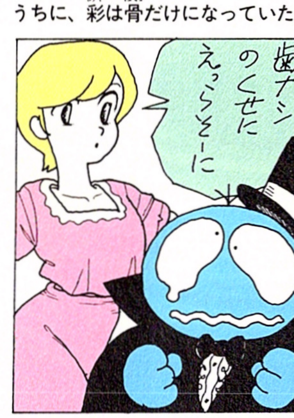
――ふと目をやると、いつのまにかベッドのわきに卓矢が立っている。

「あ」あわてて起きあがろうとする彩の肩を、卓矢が押さえた。闇に輝く赤い瞳に彩は震えた。そっと目を閉じ、背すじをあらわにする。

「何百年ぶりだろう」蜜のような吐息とともに、卓矢の唇が迫った。

彩はまちがっていた。卓矢は吸血鬼などではなかった。

ただの食人鬼だった。五分もしないうちに、彩は骨だけになっていた。



亀・松&みその
ハードデイズナイト
A HARD DAYS NIGHT

連載②



ここだけの話

by 亀仙松ちゃん

夢にまでみたポール・マッカトニー東京公演の話だぜい!!

いやーホント長生きはしてみるもんだっ！　なんせ、１週間の間にビートルズとローリング・ストーンズが観れちゃうんだから。こんなことって、60年代前半に２つのグループがライブバンドとしてバリバリに活動していた時ですら、１週間の間にビートルズとストーンズを観れるなんてことはなかったはず。当然、アメリカに住んでたって、イギリスに住んでたって、絶対不可能っ!!

ところがと言うのか、さすがと言うのか知らないけれど、ジャパン・バッシングされるだけあって、日本って国はお金持ってるわあ。世界最強のやつらが、まとめて呼べちゃうのだから。音楽オタクになって初めてだね、日本人に生まれてよかった！

それに、こともあろうに事務所から歩いて10分足らずの東京ドームで演っちゃうんだからたまりません、って。

それも、ストーンズの最終公演から４日後の３月３日にビートルズのポールが。うひぇ〜。こりゃ〜盆と正月がいっぺんに来たようなもんだ。いや〜、メデタイ、メデタイ。

◆　◆　◆

とにかくこのおふたグループ、チケットだけは売りだすんだけれどねぇ。来日はしないんだな、これが。来るってはなしだけで、なかなか来ない麻薬常習犯じゃなかった。来日噂常習犯。アブネー！　なかなか言い当てて、怖い発言だ。

しかし、あのポールの来日する日はドキドキしてたね、やっぱり。なんせ、前回来日予定だった80年の時は、日本の土を踏んだだけで"御用"になったわけだし。今回も、前と同じ涙は流したくないな、的なのってあってね。ポールが税関を抜け出すまでは、気が気じゃなかった。

テレビのニュースでポールが手を振って出てきたときにゃアアタ、「やった」ってなわけで狂喜乱舞。感動のアラシ！　思わず、万歳三唱しちゃった。

それでも初日の公演まで丸３日ある。その間になんかあっちゃいけない！なんて余計な心配ばかりしてた。だって、ワシこの日のために、ありとあらゆるコネを駆使して３日、５日、７日、９日、11日、13日と全公演のチケット押さえていたんだもの。それも、すべて１階の前の方。たのむよ、ひとつ！　何にも事起こさないでくださいね、ポール様。

◆　◆　◆

いよいよ、日本での初ステージの日がやってきた。ポールと逢うのは10年ぶり。最後にお逢いしたのは、忘れもしない80年１月17日。それも日本。所は、中目黒にある"厚生省・関東甲信越麻薬取締官事務所"の前。ほんの30秒ぐらいの出来事だった。

信じられない人は、当時の週刊朝日等の雑誌を見ればワシとポール、その他大勢の人達のフォトセッションが掲載されてるんだぜっ！　これ、ワシの自慢のタネのひとつ。

ドームに入ってテレカにＴシャツ、パンフにバッジと一通りのポール・グッズは買ったし、後はポールが出てくるのを待つだけ！

っと思った瞬間、照明が消えて「ジャ〜ン」っとギターの音。このコーナーのテーマソング？でもあるA HARD DAY'S NIGHTのイントロの音である。

不覚にも５万人の前で、それもポールが出てくる前のフィルムでもう目が潤んでしまった。このままで最後まで見届けることできるんかい！　と、思わず自問自答しちゃったね。

このフィルム、ビートルズの映画監督をしていたリチャード・レスターが1964年から1990年までのビートルズとその年代に合わせたニュースフィルムを編集して作った15分ぐらいの作品。これが、マニア君泣かせのシーンが多いんだ。例えば"ALL YOU NEED IS LOVE"に挿入されてる"HEY JUDE"のジャケット写真の動くシーン。ありとあらゆるビートルズ物のビデオやフィルムを手に入れてきたワシだけど、あれは見ることがなかった。極楽、極楽！

で、様々なフィルムが映しだされた後"NOW"となって、現在のポールが出てくる。

いよいよ、ご本尊様の登場だぜい。この日が来るのを一日千秋の思いで待っていただけのことはある。

世界中のビートルズオタクから聞いてたとうり、オープニングは全世界共通の"FIGURE OF EIGHT"。この日が来るまで練習に練習を重ねたポール＆ビートルズナンバーを死ぬほどでかい声でポールといっしょに歌った。極楽、極楽。

２曲目の"JET"が始まったときは、前から５列目なのにもうポールの顔ですら判断できないほどの感動。

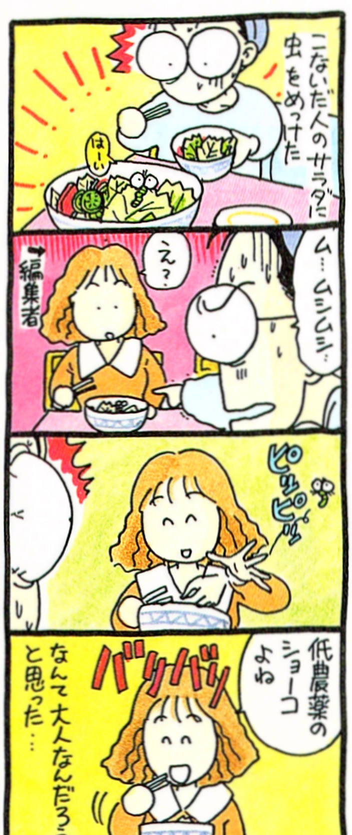
３曲目には、夢にまで見たビートルズナンバー"GOT TO GET YOU INTO MY LIFE"も本当にいっちゃいそうだったね、この時。

この後は、怒濤のようなビートルズナンバーとソロナンバー。圧巻は"GOLDEN SLUMBERS〜CARRY THAT WEIGHT〜THE END"のアロビードメドレー！

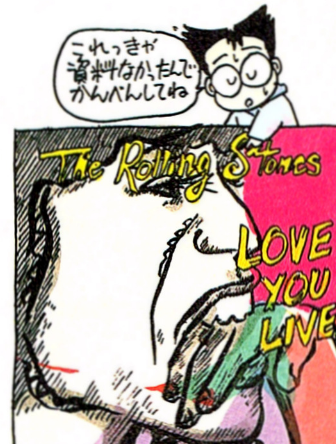
これがすべて、でしたね。本当。今まで35年生きてきたうちで。ユーミンじゃないけど、

「あなたは、私の青春そのもの〜♪」でした。これで、名実共におじさんの仲間入りです。

あれ、ストーンズの話はって？　いいロックンロールバンドでした。PS.必本は音楽誌じゃないから詳しくは書けないけれど、ポールの公演は曲目は全日共に同じ。ただし、７日以降は、アンコールで"PS. LOVE ME DO"を世界に先駆けて日本で初演。ヒューヒュー。ベストの日は、７日と13日でした。



鈴木・虫はやっぱダメだ・みそ



雅孝司の

パズル天国

Vol.18

PARADISE OF PUZZLE



先日ちょっとめずらしい旅行をした。行き先はシンガポールとホンコン。「なんだ、月並じゃないか」と思われそうだが、何がめずらしいのかというと……

暗号パズル編

またの名を覆面算。パズルの代表的ジャンルの1つだ。

さっそくだが、1問。

動いている乗物の中を別の乗物が動くのはどんなケースか。もちろん、空想の産物ではなく、いま実在しているものだ。この先を読む前にちょっと考えてほしい。

フェリーと車？　うーん、あの場合は、一方が動いているときもう一方は止まっているんじゃないか。でもいいセンいってるぜ。近い、近い。

正解は大型の船――たとえば豪華客船とエレベーターだ。そういう船の内部はビルのように何階もの構造になっている。そして船が停泊中にも航海（運転）中にも、エレベーターは動くんだ。

「ちょっとめずらしい旅行」といったのは、その移動手段のことで、シンガポールまでは空路だが、帰路、ぼくは豪華客船なるものを初体験した。途中ホンコンに寄港する船内9泊10日のクルーズだった。

おやつや夜食まで含めて1日7回のリッチな食事、日程ぎっしりのショーやイベント……ぼく自身はとてもエンジョイしたが、人によって船旅の向き不向きはあるようだ。

1つは揺れの問題。最近の豪華客船はハイテクの横揺れ防止装置をつけてるんだけど、湾・内海から外洋に出れば、やはり波は荒くなり、けっこう揺れる。パンフレットなどには全然揺れないみたいなことも書いてあるけど、乗物酔いしやすい人にはちょっときついかもしれない。

次にファッション。乗客は、昼はラフなかっこうでも、夜のパーティではドレスアップする。（ぼくも生まれて初めてタキシードなるものを着たが、板につかないことつかないこと！）つまり1日に何回も〝お色直し〟しなければならない。着替えはめんどうだし荷物は多くなるし――と感じる人は、クルーズには向かない。

女性のみなさんは、ふだん着る（他人に見せる）機会のないドレスなどで、このときとばかり着飾るのも楽しみの1つだろう（偏見かな？）。

しかし日本人男性はその辺まだまだ苦手というか消極的なように、ぼくには感じられた。

船内新聞があって、「きょうはカジュアルに」とか「きょうはフォーマルに」とか、服装の目安が示されるんだけど、いつも同じファッションという男性が少なくなかったね。

ちなみに、「船内にこんな施設があればいいなあ」という声で多かったのがレンタルドレスショップ。もちろん女性の声だが、どうなんだろう？

「きのうA子さんが着た（みんながそれを見た）ドレス」を、きょうB子さんが心理的にすんなり着られるかなあ。ぼくは彼女イナイ歴××年で、女心の複雑微妙さはわからないけど……。

さて、船内イベントが豊富すぎて、マメに出席しようとするとけっこう忙しい。のんびりするために乗ったはずの船でスケジュールに追われるという人さえいた。そのタイプ、日本人に多いらしい。やはり習性か。

それはともかく、イベントでいちばん盛り上がったのはディスコだ。ヤングはもちろん、アダルトもノッていた。そりゃあ、六本木の〝お立ち台〟とか話題のランバダというわけにはいかないが、ふだんステップを踏むことなどなさそうな人たちが踊っているのは、見ているだけでも楽しい。

中には、ディスコダンスではなく優雅なルンバやリズミカルなタンゴを踊るカップルもいた。これもなかなかすてきだった。

そこで今回の出題はダンスのステップ名をネタにする。

図のような足し算がある。同じカナには同じ数字をあてはめ、異なるカナには異なる数字をあてはめ、全体として正しい計算にしてほしい。

これは暗号パズルとか覆面算とかよばれるもので、数のパズルの本にはほぼかならず登場する。幕の内弁当の卵焼きみたいなパターンだ。

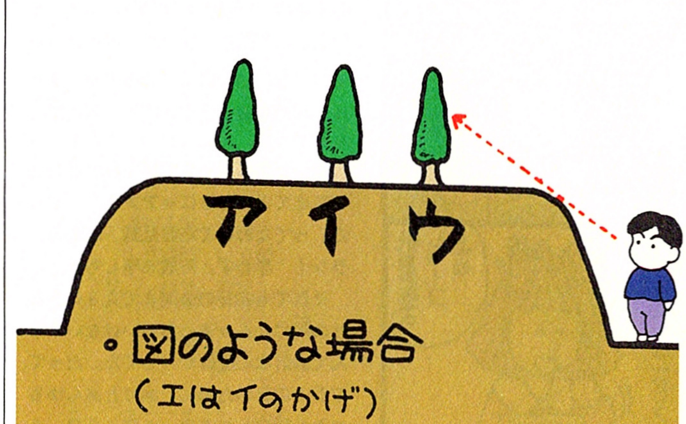
なお下の問題にはヒント兼条件が2つある。

1．ふつうは0～9をすべて使うのだが、今回は0を用いず、1～9のうちからあてはめる。

2．上の行から下の行にいくにしたがって、数値が大きくなる。

```
  マンボ
＋ルンバ
＋サンバ
────────
  タンゴ
```

前・号・の・答・え



神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第4回 騎士の友情篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

クー・フーリンとフェルディアの友情は、血の河に散った

今回は、アイルランドの英雄クー・フーリンの2回目。前回までは、解説にまかせて充分に物語を楽しんでもらえなかったようなので、今回はじっくりいくことにする。テーマは、クー・フーリンと、その戦友フェルディアの出会いと、そして死を賭した最後の戦いだ。たった1人の女性のわがままのために、親友同士が敵として戦わなくてはならないこともある、そんな話だ。

クー・フーリンは、王から騎士として叙任されて一人前と認められると、自分の力を試し、鍛えるために旅に出た。行く先は、ところもさだかではない「陰の国」。神々や妖精たちが住むとも、人が死んだ後に行く国だとも、言われている。

クー・フーリンの目的は、そこにいる女戦士スカーハに会うことだ。彼女は魔術と剣術の両方に長け、常人にはできない技を身につけているという。

しかも彼女の世話をするのはすべて女戦士で、そこへたどり着いて、生きて帰ってきた男はいないという。スカーハは冷たい心臓の持ち主で、人を殺すのをなんとも思っていないのだ。

そんな噂を聞きながら、クー・フーリンは逆に自分の鼓動が高鳴ってくるのを押さえ切れなかった。自分が負けて殺されるということは、考えもつかない。ただただ、スカーハの伝えるという秘伝が何なのか、それだけが気がかりだったのだ。

クー・フーリンはその思いだけで、「陰の国」に張られた闇の結界を打ち破り、スカーハの待つ島へとたどり着いた。そこには、彼と志を同じくする戦士がいた。そう、フェルディアだ。

2人はそこで剣術を学んだが、スカーハはクー・フーリンにしか秘伝を教えなかった。それは、刺した相手の内臓をズタズタにする、ゲイ・ボルグという特殊な槍の使い方で、この差が、後に2人の運命を分けるのである。

さて時は流れ、親しい友だった2人は、互いに敵国の戦士となってしまう。そもそもその戦は、発端からしてばかばかしいものだった。フェルディア側の女王メーヴが、クー・フーリン側の国にある牡牛を奪い取ろうと思って、一方的に仕掛けた戦いなのだ。

女王メーヴは、圧倒的戦力をもってクー・フーリンを叩き潰そうとするが、魔術にも長けていた英雄はそう簡単にはやられない。逆に煮え湯を呑まされてばかりだ。

そこで、クー・フーリンに匹敵する腕を持つフェルディアに目をつけた。彼女はフェルディアに詰めより、女王としてクー・フーリンと一騎打ちをするよう、命令する。むろん最初は彼もことわるが、君主の頼みはどうしたってことわりきれない。それに、クー・フーリンと聞いて尻尾を巻いて逃げたいくじなしと噂されては、彼の戦士としての誇りが許さなかった。

むろんクー・フーリンとて、自分の国を守るためには、たとえ相手が親友であっても戦わなければならない。こうして2人は川辺で対峙した。

「許せ、クー・フーリン。おれにはおまえと戦う以外に、道はない。おれが戦士としての道を選んだ日から、今日のこの時はきまっていたのだ」

そう言うフェルディアに、クー・フーリンは溜め息をつきました。

「どうしても、やめるわけにはいかぬのか。ともにスカーハのもとで学んだきみと、なぜ剣を交えねばならぬのだ。」

昼の間、2人は戦い続けました。投げ槍、長槍、剣と、お互いの力をぶつけあっていくうちに、2人の武器と技術は、より危険なものへ、より高度なものへと進んでいったのです。しかし夜ともなると、クー・フーリンは薬をフェルディアは食料を相手に送り、一緒の焚火のもとで眠ったのです。

そして四日目がきました。2人にはもう、死力を尽くして戦わないかぎり勝負がつかないことは、わかっていました。激しい切り合いに、河は赤く染まり、夕暮れには2人とも倒れる寸前でした。フェルディアの必殺の一撃がクー・フーリンを突き刺します。その瞬間、彼は本能的にゲイ・ボルグを使ってしまったのです。

クー・フーリンは親友の亡骸を抱いて岸に横たえると、自分も気を失いました。自分が死にたかったと思う彼でしたが、運命はそれを許さないのです。



神話入門ガイド

筑摩の『ケルトの神話』が文庫化された。450円。著者は井村君江先生。前と違う点は、中に入っている写真が多くなったことと、固有名詞の読み方。もう一つおすすめの本は、オセアニア出版の『古代アイルランド文学』。3500円と高いが、クー・フーリンの逸話がわりと載っている。

画像のことば

クー・フーリンの生き方はあまりにも激しかった。彼には妥協の二文字はない。それは、フェルディアとても同じこと。

クー・フーリンは戦士としての誇りのために、自分自身の息子をも殺さねばならない羽目に陥る。強すぎて死ねない戦士は、逆に悲劇だ。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

自動車学校から帰ってきたら、母が「ファミコンなんとかっていう所から電話があったよ。8時ごろ帰るっていっといたから、もう1回かかってくるんじゃない」と言っていたが、けっきょくその日電話はなく、次の日もなかった。ぼくは親にからかわれているにちがいない。親のバカ。10年後めんどうなんか、みてやんないぞ。

（岐阜県・岩松真一・17歳）

▶前号のドラクエⅣ特集のために読者の方に電話でアンケートしたんですよ。これからもときどきするかもしれませんので、みなさんよろしく。岩松クンごめんなさい。御両親は大切にしてくださいねー。

（マッキー）

うちの兄ちゃんは必本はまじめに読みますが、勉強はまったくしません。勉強してるかなと見にいったら、必本をそこらじゅうにまいて、じゅくすいしてました。
こんな兄ちゃんによきアドバイスを。

（北海道・荻野恵子・12歳）

▶兄ちゃんはきっと人生について悩んでおるのだよ。ほっときなさいって。それから部屋にはいるときはドアを必ずノックするのだよ。

（ハルク）

最近ゲーム以外で興味を持っていること→石英あつめ。

（高知県・浜本誠二・16歳）

▶うわ。ハガキに石英がセロテープでとめてあるぢゃないかー。もらってもいいか？

（ヒラ坊）

2～3号前から読みはじめました。もっと早くから知っておけばもっと豊かなWIZ LIFEがおくれたのに…。昨年の5月にＷＩＺシリーズと出会い(II)クリアしてからＩとターボファイルの存在に気づきガクゼンとしました。Ｉのソフトをやっと入手したのが昨年11月。ただ今Ｉのキャラをじみちに育てているところです。「＞」と「＊」のついたキャラをIIIで活躍させてやりたいので、今から更に「＞」付キャラをIIに転生させて育てなおさねばならない…。ああ、私のウィズIIIのカセットが神棚からおろされるのはいつのことやら…先は長い。

（大阪府・橋本真岐）

▶小説のほうのイラストを描いている高橋キメラにぞっこんだそーですね。子供なので大人にしてやってください。

（ヒラ坊）

ウィズにあのＡＩがあったら全滅は必至である！
（いやー、あの怪物はゼノさんだったんですね、ベニ松さん）

（千葉県・倉田尚・17歳）

▶マロール使いまくったりして。んなこたないぞ。

（忍者根本）

ベニー松山様、今年は大学どうするのでしょうか？

（三重県・村瀬吉孝・17歳）

▶いくいく。英語で言うとなぜかカムカム。(意味不明)

（ベニー松山）

ドラクエのコインの数をのせなかったのは正解だったと思う。俺は友達から情報を聞いて計算で出しちゃったけど、死ぬほどつまらなくなっちゃったもん。ちなみにＡＩがバカだというと友達の亜衣ちゃんがにらむのです。

（千葉県・小川政樹・16歳）

▶亜衣ちゃんごめーん。なんでおれがあやまるんだ。

（ハルク）

好きなゲームのＣＭベスト10です。

1．ファイヤーエムブレム
2．ファミコン・ウォーズ
3．遊遊記
4．ゴエモン外伝
5．ドラゴンボール2
6．MOTHER
7．マダラ
8．女神転生II
9．フリップル
10．たけしの戦国風雲児

こんなもんです。（個人的ですいません）

（埼玉県・長沢守・14歳）

▶いーえ。さすがに任天堂はクオリティが高いですね。

（ヒラ坊）

3月24日友達の家に行って「春休みＴＶゲームスペシャル」を見ました。（ウチには衛星ないの）。第1部しか見れなかったけど、あのＦＣで対戦ってのは面白かったですね。それにしてもいきなりテトリス評論をした人と糸井さんにプログラマーと言った司会者には笑っちゃいました。
PS. 大堀さまごくろーさまでした。

（沖縄県・みなせはやの・14歳）

▶ま、意欲的な番組ではありましたが衛星放送じゃみんな見れないしねー。セミナーのほうはなーんと野安ゆきおが参加してたらしい。今度報告してもらいます。

（ハルク）

横田さーん、オレは男子校で3年間、男をみがいて5年後の同窓会のとき、あなたに結こんをもうしこみます。それまでたとえほかの男とつきあってもかまいません。でもけっこんだけはしないでまっていてください。

（神奈川県・神山礼彰・15歳）

▶そんなこといってもねー。横田さん。

（マッキー）

フェリオスの紹介記事。他誌の場合、ゲーセンで大ヒットしたナムコの～。必本の場合、ゲーセンでそこそこヒットしたナムコの～。ここら辺のちがいが必本を他誌よりおもしろくしてるのかな？ ウィズの記事もいい。マップなんて、やれば書けるんだし、大切なのはどのくらいのレベルでいいとか、どこにどんなものがあるとか、どうやって敵を倒すとかなんだよね。他誌じゃティルトウェイトで倒せとか無責任に書いてあるし、そういうの見てると必本読んでて良かったと思う。マジで。

（東京都・高橋広忠・14歳）

▶担当は成沢クンとベニー松山クンというところがなさけないけど、ほめてくれてどーもありがとー。

（マッキー）

「思い出になる前にドラクエⅣ」…。良かったなあ。文読んでいて涙出てきたもん。田尻智さんがホイミンによせた文も涙!!ひたすら涙の特集だった。あっ、所で中村光一さんを出してくれたのには感謝!!うれしいなあ。えへへ。とまあ、よろこんでばかりいられないのだ。なぜって……もう……雑誌でドラクエの記事を見る事が少なくなってくるだろうから…。悲しいなあ。でもしょうがないんだよね。マスターズ・クラブだけは終わらせないでね！いつもドラクエ関係の意見になってしまう私だけど次回からはちがうことも書くように努力するからね……。

（東京都・関明子・16歳）

▶前号のドラクエ特集に関してたくさんのご意見をいただきました。おおむね好評でしたが、ゲームと直接関係ないことをやりすぎだという意見もあったことは事実です。ゲーム雑誌なんだから紹介記事に徹するべきだというのもももっともですが、ドラクエⅣのように社会的にも大きな影響を持つゲームの場合には、さまざまな角度からとりあげてみるのもいいのではないでしょうか?みなさんどう思います？

（マッキー）



←チェルノじゃーんスキスキ！みうらじゅんさんの単行本「カリフォルニアの青いバカ」（定価千円・JICC出版局）必読ですぜ

おたすけＱ＆Ａで読者の質問を受けつけてほしい。ＲＰＧだけでなくどのジャンルでも。

（徳島県・谷口賢司）

▶はい！わかりました。いつでもどーぞ。なんでもお答えします。

（ヒラ坊）

根本さんは忍者なのにカエルにびびるとは。オレなんかオバタリアンにびびっちまうもんな。

（東京都・大塚政司・18歳）

▶あと金持ちでインテリの女の子にもビビるでござる。なさけなや。

（忍者根本）

▶はーい！このコーナーではみなさんの「悩みごと」相談も受けつけています。回答してもらいたい人の名前も書いてこのコーナーまで！次号発売は5月2日(水)なのだよ！

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

force field

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ぽっかぽっかと暖かくなっていくのが春。街とかが新しいテレビを見ているかのように新鮮で、その中をフレッシュな人たちが歩いて行くのも春。何か春っぽいことしてますか？　どんな春があなたをとりまいてますか？　新しい出会いが多いのもこの時期。関係ないけどこの時期ってねむい期間なんだよね。

O-174 高レベル冒険者もチビる魔物たち

●敵の強さトップ5をやります！

5位・レイバーロードとサッキュバスぽか…気を抜くとエナジードレインがっ！　HPが低いのが救いだね。

4位・ミフネとアイアンゴーレムほか数名…首切りはする、炎は吐く、攻撃力高い、呪文無効化する、とかなり強い！

3位・フラックとハイプリーストのみなさん…炎が強烈で、レベルが低いとポックリ殺されちゃう！

2位・ライカーガスとグレーターデーモンの悪魔たち…ラダルトとマダルトでかなりのダメージをくらったあげく、仲間を呼ばれてもータイヘン！

1位！…アスキーの人たちが俺をにらんでいる…こ、これはやめたほうがい、いいですね。

（東京都・L330SAM）

㊙モンスターの話が出たところで、いきなり「ウィザードリィIII・モンスタートップ10」のハガキを募集してしまおう！Vol.11あたりでの発表を目標にしたいと思います。で、で、普通の投稿ハガキの下半分にでも、①お気に入りのモンスター名（1体）と好きな理由、②キライなモンスター名（1体）とその理由を書いて送って下さい。理由を書かないと無効になりますので注意！で、プレゼントに関してですが…まだ決めていません。ごめんなさい。でも、「何かいいものがありそう」とだけ思っていて下さい。ね。よろしく～。

N-175 5Fのふしぎな泉こーんな効果が…

●さて、地下5階には泉がありますよね。そこで今日、さっそく行ってみました。リュウマチと神経痛に効くかな～なんてこと思っていたら、マヒはする、石になる、あげくに最大HPが減るわで、いいことは1つもないっ！と、ところが、なんと恐慌（表示では〝おそれている〟）になっちゃった！　いやー、これには本当にビックリだ。ちなみにディアルコでもなおるし、戦闘中になおることもあるので、〝ねむっている〟と同じみたいだったです（呪文はとなえられないけど）。

（新潟県・赤蜻蛉）

㊙で、編集部で実験してみたところ、死亡、灰になる、生き返る、ステータスが下がる（しかも知恵と信仰心のみ）などの効果も発見しました。5階に旅行の際はちょっとのぞいてみて、何か新しい効果を発見した人はレポート1発！　お願いしますね。

F-176 こんなときめきが他にあるものか！

●3月10日、夜の9時30分。魔性の妖刀〝村正〟発見！　WEAPONの名を見たとき驚いた。小市民と言われようが何と言われようがとにかく…ビショップに識別。〝MURAMASA BLADE〟の文字が瞳にうつる。約3秒後、脳みそがふっとんだ。ウィザードリィの魅力ってこんな気持ちになれることなんですね。今回は村正、手裏剣、聖なる鎧の三種の神器があるというのは聞いていたので、さほどうれしくないだろうとしか思っていなかったんですけど、やっぱりこの3つが出ると喜んじゃいますよね。

（新潟県・赤蜻蛉）

㊙ウィザードリィをやっていて一番ウレシイときって、何だかんだ言ってこれだと思う。

L-177 言葉を分析する新・ウィザ語学

●ラツモフィスとラツマピックの頭にある〝LATU〟の4文字、実はこれはウィザードリィの世界の言葉で、「とく」という意味なのでは？

毒を「とく」ラツモフィスと、モンスターを「とく」ラツマピック。いかがでしょう？　あとデュマピックとラツマピックの〝PIC〟は「知る」では？　座標を「知る」デュマピック（デュマとは座標のこと？）、モンスターを「とく」して「知る」ラツマピック。

あとマカニト、ラカニトの〝KANITO〟は空気に関すると思う。

（北海道・いむ）

㊙これは新説だ。でも〝SOPIC〟はどーなんだろ。それに僧侶系と魔術師系ってどことなくヒビキが違わない？

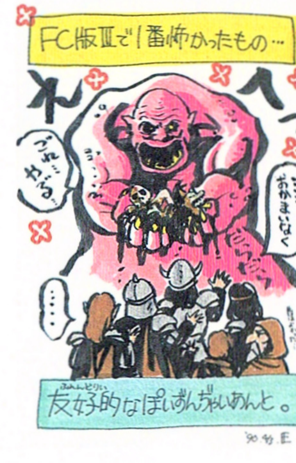
O-178 新しい出会い――そして恋

●ソーサリス!!　君はなぜそんなに美しいのだあっ！　その清らかな瞳と麗しいくちびるに私はホレてしまいました。

彼女たちにモンティノをかけて呪文（悲鳴）を封じ、カティノで眠りの世界へといざなうのは私だけでしょうか？

（栃木県・I♡ソーサリス）

㊙こらこらキミキミ、落ち着きなさいって。まったく、ペンネームまでねえ。



↑東京都・E



Wizardry

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.34　　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

いよいよ発売だ！ファンタシースターIII



いつの間にか4月も半分以上が過ぎてしまって、春爛漫の近頃。おかげで眠くってしょうがない。春眠暁を覚えず、昔の人はいい事を言ったもんだ。夜はファンタシースターIIIの世界に戯れて、昼はゆっくり起きて、軽く仕事なぞする。あれ、何だかいつもと変わらないような気がすごくする。これも春のせい？

MDC Head Line

●SEGA GAME GEAR発売決定──本誌巻頭のニュース欄でも報じているが、今年9月にカラー液晶ハンディゲーム機"GAME GEAR"が発売される。価格は19800円(税抜き)が予定されている。6月に開かれる東京おもちゃショーで一般に初お目見えされ、現在開発陣は追いこみで必死だそうだ。

今月発売のメガドライブソフト

ダーウィン4081
■4月7日発売　■セガ■　¥6000(税抜き)

ファンタシースターIII
■4月21日発売　■セガ　■¥8700(税抜き)

サイオブレードスペシャル
■4月27日発売　■シグマ商事　■¥8500(税抜き)

TEL TELまあじゃん
■4月27日発売　■サン電子　■¥5800(税抜き)

ファンタシースターIII ~時の継承者~

セガ
4月21日発売
¥8700(税抜き)

発売はいよいよ明日！　もしかしたら今日売っているところもあるかも。メガドライブ期待のRPGとして、どこまでユーザーの支持を得られるか、興味深い。願わくば前作よりもヒットしてくれると嬉しいんだけど。



◆序盤の展開をダイジェストで見せまくり！

リークの城下町

リナの助けによって地下牢から脱出するところまでがプロローグ。ここからオートは解除されて、プレイヤー自身にコントロールが委ねられる。実質的なスタートだ。

まずは街の人に話しかけて情報入手。たいしたことは分からないけど、次の目的地がはっきりした。街を出て南に進んだところヤータという港町があるらしい。

街を出る前に防具類の装備を固め、モノメイトとアンティポイズンをいくつか買っておこう。街のはずれにある占い師の言葉も忘れずに！





←どうやっても城には入れない。旅立つのみ

←謎の少女、リナ。にしても女が多い



↑マーリナ、リナ以外にも女性の存在が……。物語にどうからむ？



↑普通に進行すれば言葉の意味はわかるだろう

港町・ヤータ

ヤータの街のすぐ南には海が広がっている。そこに1艘の船がつながれているが、乗ることはできない。なんでも船の持ち主のじいさんは、若い女の子がいないからスネて出してくれないのだとか。これはどこかで若い女の子を見つけ出してくるしかない。ヘンな展開になってきたなあ。



↑年をとってもこの根性。共感するところがあります



↑光と闇。相反する性格の民ならば、対立するのは当然だろう



→なかなか立派な船だけど、乗れないとはね



→はるか遠い昔のこと。今は夢の夢に……

ヤータから海岸線に沿って進んでいくと、ヒューリという街がある。と子供が教えてくれた。船のことはひとまず置いといて、ケインは海辺を進んでゆく。

ヒューリの街

海岸線を進み、途中にある橋を渡ってさらに海岸線沿いに歩いていくとヒューリの街がある。

街の人に話しを聞くと、ライアの一族らしい女の子を街の北東にある泉に追いつめたという。これは行ってみるしかない！

この街に売っている「兵士の剣」はケイン用の割と強力な武器だ。260メセタと少々高く、両手用の武器なので盾が使えなくなるが、ごく初期なら買っておいても損はしない。



←甦えりしライアの一族。千年前の戦い再び



↑追いつめられた女の子はまばたきしないのだそうだ。それだけでライアと決めつけられるのかねえ



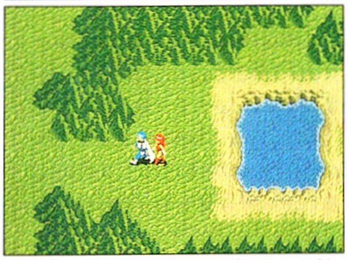
←なぜか「悲しみのスライサ」だけが突出してお高い値段。当分関係なさそう

ミューとの出会い

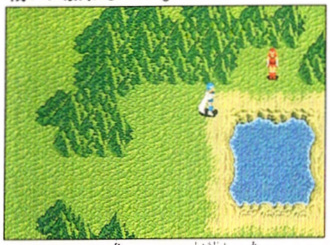
ヒューリの街で聞いた情報を元に、北東の山の中へと行く。そこには小さな泉があり、ライアの者と言われている少女が立ちつくしている。とりあえず話しをしてみる。なんと少女はミュータイプのアンドロイドだったのだ。エネルギーが切れて、ずっと泉の底で眠っていたのだが、何者かの声によって目覚めさせられたのだという。しかし、どの街へ行っても迫害され続けてきたのだ。そしてケインの仲間になり戦いに加わる……。



↑目がくりっとしたかわいい顔だ。いったい誰が目覚めさせたのか



↑2人はパーティを組んで出発。妙に接近して歩いていくのだ。なんとなくエッチ



↑ぽつねんと立ちつくす少女を見つけた



←ミューの初期能力。装備できる武器はIIのネイと同じクロー類だ

船に乗って島へ

再びヤータの街へ戻り、船に乗って島へと向かう。航海の途中、海の底に城が見えた。じいさんによると、この城の言い伝えは歌になっているという。邪神を呼び寄せた城の民がオラキオの怒りをかい城ごと海の中に沈められた、という内容だ。

島には洞窟が1ヵ所だけある。やけに広いこの洞窟の中には、ライルと名乗る男がいて森のサファイアをくれる。

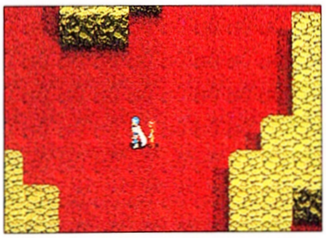


↑島の洞窟にいる男は、宝石を守っているとか

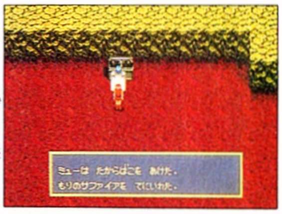


↑いつか浮上する時があるのだろうか？





↑洞窟の中。IIの天井2重スクロールがなくて見やすいが、やけに広い



→ライルは消え、残された宝箱から森のサファイアが

↑カッコつけてるようだがあまり似合っていないよな

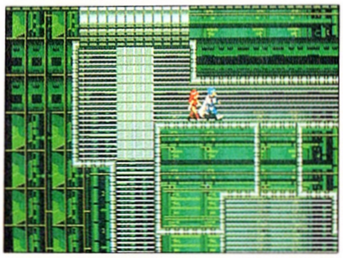
雪の世界へ

森のサファイアはヒューリ北東の洞窟のカギだ。この洞窟は文明時代の遺跡なのか、メカニカルな通路になっている。

外へ出ると、そこは一面雪の世界だった。近くの街ライスルへ行くと、いきなり猛吹雪が襲ってきて身動きできなくなったらしい。原因は……？



↑この洞窟には入れるけれど、入れない洞窟もなぜかいっぱいある。どうなってんの



↑フィールドとまったくそぐわない通路のダンジョン。やはり後半はこうなるのか？



←あたりは雪だらけ。南へ向かおう

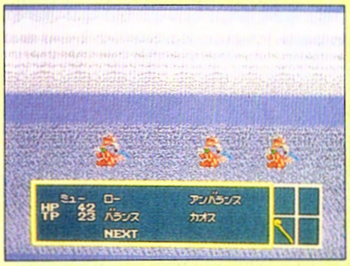


→何が気候を激変させたのか？ 原因を探りに行こう

テクニックの系統について

テクニックはいわば魔法であるが、普通のRPGだと1つ1つ覚えていくところが、このゲームでは系統として4つのテクニックを1つの単位として覚えるのだ。攻撃系ならフォイエ、バータ、ザン、グラブト、回復ならムーンフォース、スターフォース、サンフォース、シーフォースというようにだ。

そして各テクニックは、その系統内で強さの配分を行うことができる。街にいるマスターのところへ行くと右の画面になる。ここでカーソルを動かすと、マークが動き、その数によってテクニック自体の強さが変わるのだ。よく使うテクニックを強めにしよう。



↑これはバランス系のテクニック。内面から破壊を主とする攻撃だ



→カーソルを動かすたびに4つのマークの量が変わっていく

ファンタシースター プレイヤーズルーム CLUB NEY

あなたはどちらだと思いますか？

「MDのすべてで成沢さんが『PSIIは快作』である、と言っていますが、その美しいグラフィックはMDなら当然じゃないでしょうか。RPGはシナリオが命だと思いますよ。イベント＝ダンジョンという図式が成り立つほどIIのストーリーは陳腐だと思います」（差し出し人不明、連絡乞う）

「PSファンの中でグラフィックよりシナリオに力を入れろと言う人に反論します。シナリオが良いにこしたことはないが、ファミコンにはできない戦闘シーンのアニメーションはほんとうにワクワクさせられます。あのカッコよさがPSの最大の楽しさなのですよ」（神奈川県　中根朋弘）

この2つの意見、あなたはどう見るだろうか。両方とも実に納得がいく意見で、PSIIの持つ欠点と長所を浮き彫りにしている。おそらく一般的に見れば前者の意見の方が強いだろう。

ただ、私自身はPSシリーズにファミコンと同様の（というよりドラクエと同様の）シナリオ重視はしてほしくない。それならやはりあっと驚くようなグラフィックを見せてもらいたい。そのほうがよっぽどメガドライブ的であるような気がする。その意味でPSIIIのみなさんの意見を聞いてみたいところだ。お手紙のほう、よろしく。

ごめん、舌っ足らずになって。



←東京都・JOY



←石川県・MLF後野

ダーウィン4081

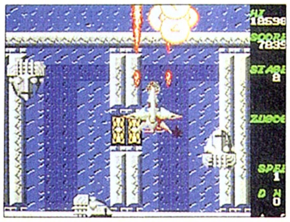
―セガ／発売中／¥6000(税抜き)

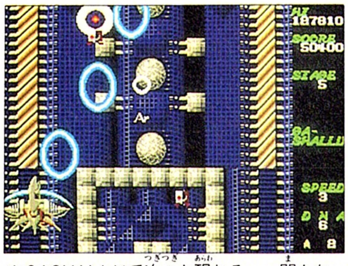


◇懐しの「ダーウィン」が羽ばたいて戻ってきた！

オリジナルのダーウィン4078の発売はずいぶん前である。もう4年ぐらい経つかな。今、忽然とメガドライブに甦ったってんだからオドロかされる。本当にいきなりだもんね。

ゲーム内容はパワーアップ型の（このタイプ以外のシューティングゲームなんてお目にかかれないけど）縦スクロールシューティング。まあ。ありがちなのではあるが、パワーアップの形態はなかなか面白い。「装備する」のではなく、「進化する」のである。パワーアップアイテム(エボル)を取ることによって、機自体が変形し、発射できるビームが変わっていくのだ。タイトルがダーウィンだからね。

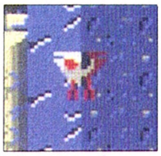

➡ボスキャラは全体的に弱めのものが多い


⬆GASHALLUで次々と現れる……間もなく破壊する。スピードが遅いとツラいかも

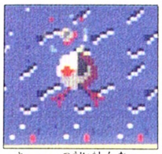
各種のアイテム

DNAだけ地上の敵から、それ以外は特定の空中敵を倒すと出現する。動きがトリッキー。

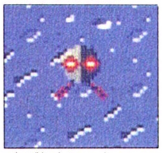
アーマー


敵の弾を1発だけ防ぐ

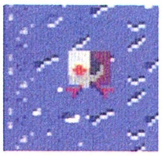
エボル


取ると通常進化を1段階起こす

ブラックエボル


突然変異を起こすエボル

スピード


スピードアップする(3段階)

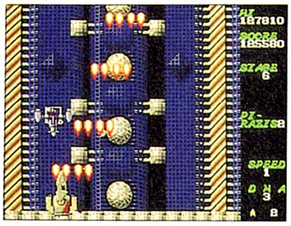
DNA



やられても数の分進化して始まる

◇突然変異もまた楽し

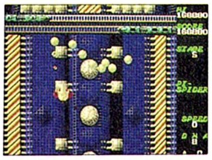
進化のパターンは通常のものだけじゃない。特定の形態でブラックエネルギーを取ると、通常進化の道筋からはずれた突然変異を起こしてしまうのだ。これがなかなか面白い。右に3つほど例を挙げておくが、どれも単なるビームのパワーアップにとどまらない個性的な姿と攻撃パターンとなっている。BLACK DEAMなど、それまでのメカからいきなりコウモリに変異しちゃってやけにハデだし……。この方法を探るのも楽しみの1つなのだ。


➡右にもあるPIRAZISの進化途中。強力！

突然変異進化の例

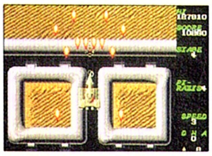
PISPIDER

一定時間止まる弾を放つ。この弾に当たると敵はやられる



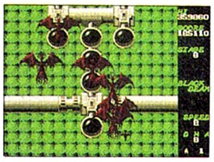
PIRAZIS

対空攻撃に有効な拡散弾を放つ。対地に強いPIRAZAL型もある



BLACK DEAM

これこそ最強の突然変異。自分の分身であるコウモリを放つ

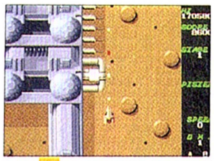


通常進化の12形態

スタート時はDEASの形態から始まる。敵とぶつかると1撃でやられちゃうけど、弾を1発受けただけなら最弱のPISTERになるだけだ。もちろんPISTERの時に弾を受けたらやられてしまう。ちなみに変形している時は無敵なのである。弾は撃てないけど。

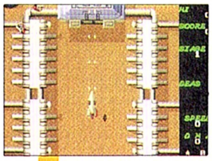
PISTER

最弱の形態。正面に1発づつ撃つだけ。ダメージを受けるとこれに



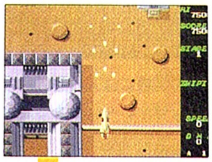
DEAS

スタート時はこの形態である。2連射の弾を放つことができる



ZWIPI

3方向に弾を放つ。多少攻撃範囲が広がっているので、便利



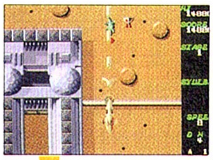
DRIME

オレンジ色のレーザービームを放つ。敵に当たりにくい



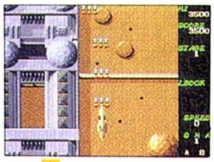
SYULBA

ウネウネと動くシーガル(カモメ)ショットを放つ。攻撃力アップ



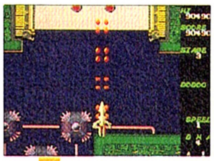
LBOCK

3連の大型ミサイルを放つ。そろそろ自機サイズが大型に



DODOC

細かいチューブ状の弾を発射する。自機から羽根が出てきた



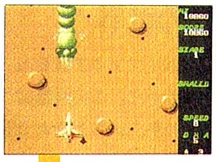
SWEEP

斜め方向に飛んでいくクロスファイアーを放つ。かなり便利だ



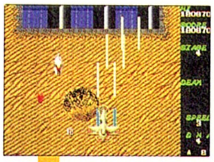
SHALLU

敵に当たると斜め2方向に分裂するクラスタショットを放つ



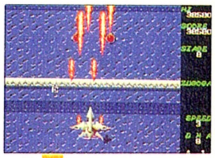
DEAM

かなり長く伸びるツインレーザーを発射。姿はずいぶん巨大に



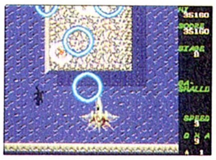
ZUGOGA

さらに破壊力を増したツインファイアーを放てば敵は一掃！



GASHALLU

最強形態。敵に当たると分裂する大型リングビームを放つ



GASHALLUが通常進化の最強状態だけど、かなりの大きさになっているのでかえって弾に当たりやすくなっている。攻撃力は高く、ほとんどの敵を一撃で蹴散らせるけど、スピードが遅いとあっという間にPISTERになってしまう。また、一定時間で1ランク退化する。

ウイップラッシュ

セガ／5月26日発売予定／¥6000(税抜き)



◆ごくオーソドックスなシューティングゲーム

最近シューティングゲームのタイトルばかりが発売されるメガドライブだが、また5月に1作、シューティングゲームが登場する。それがこの「ウイップラッシュ」だ。

基本的には横スクロールで、場所によっては縦にもスクロールする。そしてパワーアップと、まあ標準的なシューティングゲームの構成だ。当然だがステージラストにはボスキャラも控えている。また、自機のスピードは「イメージファイト」型の可変になっている。

パワーアップについては、右の方を参照のこと。これも、まあ普通だ。



←ヘリ型の敵がレーザーと弾の乱れ撃ち！かいくぐれ



←縦スクロールの敵はしつこい

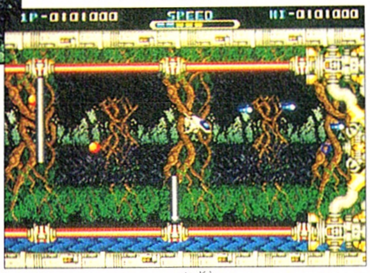
横スクロールのシューティングゲームといえば、なんたって6月発売の「サンダーフォースIII」が注目のマト。それがテクノソフトの技術とセンスの粋とするならば、ウイップラッシュは、もう少し素朴な感じ。なんだか往年のマークIII用ソフト「アストロフラッシュ」を思い出させてくれた。良し悪しよりも感じるのは、こんなソフトがあるのもいいかもしんない、である。



↑ここは水の中。スピードが2以上にならないので手早く抜け道を決める



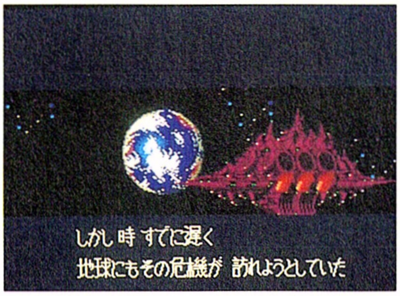
→ステージ1のボスはミサイル＆巨体が武器



↑ステージ2のボスは移動レーザーをかいくぐりながら、中央の砲台を攻撃する

ストーリー

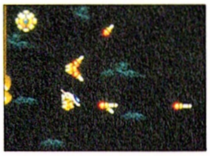
220X年、新たな資源を求め宇宙へ旅立った人類は、1000万光年の果てに新たなエネルギーを発見した。しかし、その数日後に地球は正体不明の敵に襲われる。発見したエネルギーと何の因果関係があるのか？ 謎を解くための戦いが始まる。



パワーアップは4種類

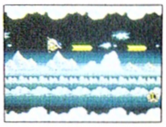
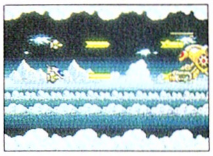
ミサイル

連射できるミサイル。2段階以上になると後方攻撃ができるので、不意の時に助かることしばしば。攻撃力は普通。

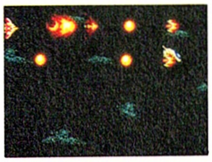
レーザー

正面攻撃用の太いレーザー。攻撃力は最高で、カタい敵が現れるところで有利。ただし後方に弾がでないのが難点。

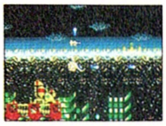
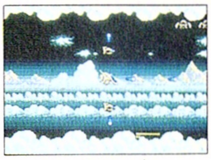
ファイアー

進行方向に対して逆方向に飛んでいく球状の弾。コントロールが難しいので、狭いエリアを飛ぶときはかなり不利。

オプション

オプションパーツ。つけた状態で他のパワーアップを取ると、オプションもその攻撃となる。上(下)方向へ動かせる。

MEGA DRIVE CLUB

一押し情報!!

GEME GEAR に関する雑感いろいろ

LYNX発売前からウワサのあったセガの液晶ハンディゲームだけど、ついに公式発表された。うーん、ついに液晶ゲームも乱戦地帯に突入だなあ。まあゲームボーイの牙城を切り崩すのは容易なことじゃないと思うけど、頑張ってはほしいもんです。でもそのためには開発と宣伝と営業と広報が一体にならなきゃいけないんですよ。わかってますか？ セガの皆さん。

しかし、どうも液晶ゲームってのは信じることができない。というのも、液晶ってのは基本的に消耗品なんだよね。聞くところによると、3000万回の発光（この数字に確信はない。でも遠くはないはず）でイカレるらしい。その証拠に、最近ゲームボーイの液晶部の故障がずいぶんと目につく。GAME GEARではそれなりの改善がなされているとは思うが、それでもTVモニターのブラウン管よりは大巾に劣るはず。しかもカラーだしね。その点についてセガがはっきりと証明することはないと思うけど、とても気になるのだ。

ソフトの供給に関してはメガドライブよりは安心できそうだけど、カン違いしたアクションゲームやシューティングはやめてほしいなあ。ハードなボタン操作はないほうがいいよね。

6月にはある程度はっきりするわな。

MEGA DRIVER'S SALOON

メガドライバーズサロン



「女神転生IIのすべて」で死にそうになった成沢です。「メガドライブのすべて」よりも厚い192ページの本だったのでとてつもなく苦労させられました。それだけに内容面では自信があるので、女神転生IIをプレイなさるかたはぜひともお手元にどうぞ。決して損はさせません！

おかげで「メガドライブのすべて2」は発売が6月になっちゃいました。でも悪いのはオレだけじゃないぞ。「ファンタシースターIII」以外のソフトが軒並発売が伸びた、という事情もあるのだ。「パトレイバー」なんて、発売するかどうかも解らなくなっちゃったし。

しかし、現在全力で製作中！ メイン企画は「ファンタシースターIII」の攻略とI、IIをひっくるめた「ファンタシースターの世界を探る」だ。後者は本誌で「神話世界の旅人たち」を連載している健部伸明くんが力を入れて執筆。期待は大だ。そのほか、発売中ソフトのオールレビューや、新作シューティングゲームの徹底分析など、前回を上まわるボリュームで、メガドライブユーザーなら誰もがほしがる情報を満載！ 手前ミソになるけれど、自身をもってオススメできそう。6月10日発売予定、価格は税込みで1200円だ！ ご期待あれ。


TRADING & WORLD DEVELOPMENT
PAX
CORPORATION
1990年、夏。
人類の手とTVゲ

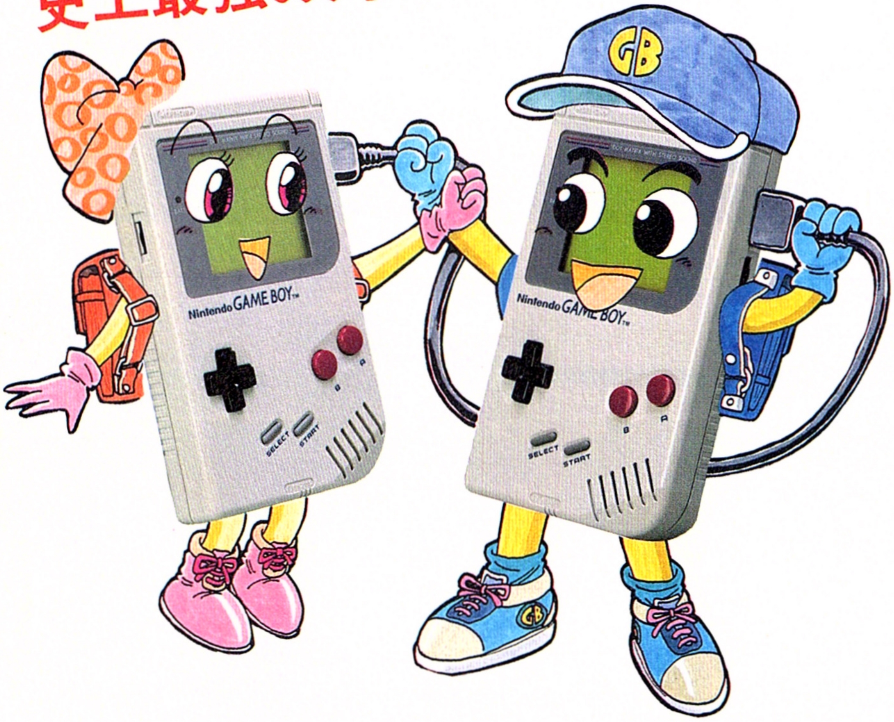

実体感コントローラー パックスパワーグローブ
PAX POWER GLOVE
ームが、一体になる。
株式会社パックス・コーポレーション 問い合せ先 東京03-5272-2611・大阪06-347-5710

JICC出版局

とにかく勝たせます!!

ゲームボーイ対戦ゲーム完全必勝本

クォースの秘技
テトリス天下無敵テク…等々
史上最強の対戦ブックなのだ！





ファミコン必勝本
ゲームボーイクラブ編
定価680円／発売中

クォース、パワーミッション、双截龍（ダブルドラゴン）、テトリス、ベースボールキッズ……今、いちばん熱いゲームボーイ対戦ゲーム37本を徹底解析。とにかく勝つためのテクニック、心理戦法、㊙技の数々を一挙公開だ！　これさえ読めば、友だちと対戦したって絶対にくやしい思いをすることはないっ！　と必勝本スタッフ全員のおすみつき。スピード型、ノックアウト型、ポイント型とジャンルに分けての解説もとってもわかりやすいのだ。さらに、SA・GA、SELECTIONの2大RPGのQ＆Aも付いて、絶対のお買い得本デス。

バンドやろうぜ®

MAGAZINE FOR ALL ROCK KIDS!!



バンドやろうぜ6月号
4月27日発売／定価420YEN

ZIGGY 全員徹底インタビュー PART 2

X、AURA、聖飢魔II 今月号も人気アーティストの情報満載!!

※全国の書店、楽器店でお買い求め下さい。

SUPER GOLD

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「NEO GEO ステッカー」
(SNK)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは5月4日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.13の予定です。





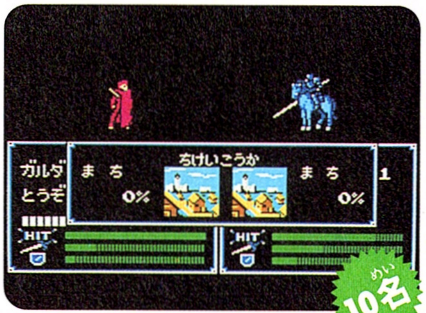
読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキ プレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



10名

②黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説（日本物産）



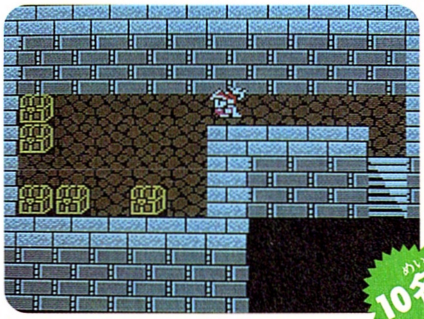
10名

①ファイアーエムブレム（任天堂）



10名

④ガンヘッド（バリエ）


10名

③ファイナルファンタジーIII（スクウェア）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、5月4日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は,90Vol.13のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.5 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・桑本明幸　秋田県・深山忠和　岩手県・木島秀房　山形県・大坪慎二　福島県・城谷渚　栃木県・下山龍仁　茨城県・勝又賢治　千葉県・厚己吾郎　東京都・宮地良光　東京都・大崎範和　神奈川県・吉川雅喜　山梨県・大辻直哉　長野県・生田啓子　群馬県・坂下兵吾　富山県・岡安国彦　石川県・安東滋男　大阪府・剣重一郎　広島県・一之江澄子　香川県・円山邦忠　福岡県・高島一馬　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・守屋陽一　北海道・野上太郎　岩手県・家田治美　秋田県・国枝久勝　新潟県・水田順平　東京都・井川真　千葉県・金山晶二郎　静岡県・内田静香　愛知県・谷口明　奈良県・鹿内尚人　京都府・衣川広和　和歌山県・河田浩司　兵庫県・石川秀夫　高知県・東山文明　大分県・府内秋久　宮崎県・郷本譲　鹿児島県・蒲池治　滋賀県・大館修壱　長崎県・柳沢広治　沖縄県・山里春美　他30名

★ほしいソフト3本

青森県・三之宮光良　宮城県・国吉賢也　福島県・池ヶ谷浩美　茨城県・前川家毅　東京都・佐伯大樹　神奈川県・舟山毅弘　山梨県・辻一弘　滋賀県・斑目真人　島根県・小野広志　島根県・真下淳平　山口県・来栖正成　福岡県・田川啓二　佐賀県・松田高志　大分県・野田靖明　長崎県・川崎清子　熊本県・五十嵐輝晃　宮崎県・梶恵　鹿児島県・坪倉幸治　沖縄県・飯島幹　香港・内海仁平　他20名

★ヘビーユニットサウンドチャージャー

徳島県・上野隆広

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ドラゴンユニット

北海道・本多幸弘　青森県・田坂留美子　秋田県・新谷次利　福島県・伊東慎悟　岐阜県・工藤貴雄　京都府・半田博章　福井県・大原良二　岡山県・場城佐知江　福岡県・来宮利明　熊本県・島野清

②キテレツ大百科

青森県・吉田憲治　山形県・本埜時技　埼玉県・篠原智幸　福井県・山口浩司　愛知県・海原剛　大阪府・尾形幸雄　広島県・奥野敦　愛媛県・小田妙子　長崎県・玉谷紀子　大分県・鈴木武夫

③ヘビーバレル

秋田県・市川雄也　栃木県・中田敬一　東京都・長田志郎　神奈川県・阿部雄也　石川県・安部邦久　岐阜県・早野正利　京都府・品川伸宏　岡山県・水谷知和　高知県・南田康行　熊本県・社所俊彦

④アークティック

北海道・長南歩　秋田県・五島国司　栃木県・古田政治　千葉県・見城裕史　神奈川県・村雨晴彦　石川県・菊田孝行　長野県・辺見和枝　静岡県・谷口陸利　大阪府・池上健二　和歌山県・小宮良長

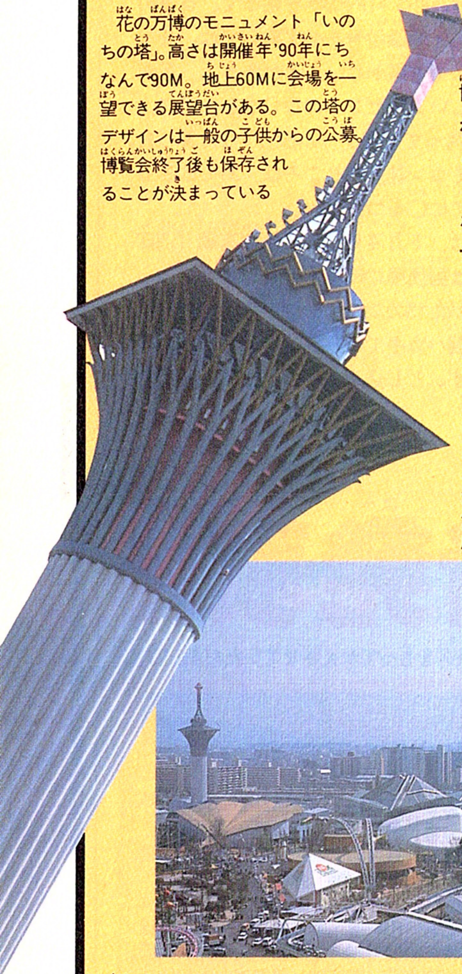
NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

GUIDE

花の万博のモニュメント「いのちの塔」。高さは開催年'90年にちなんで90M。地上60Mに会場を一望できる展望台がある。この塔のデザインは一般の子供からの公募。博覧会終了後も保存されることが決まっている



EXPO'90 国際花と緑の博覧会

4月1日、大阪は鶴見緑地で開幕した「EXPO'90国際花と緑の博覧会」(通称"花博")はアジアで開かれる初めての大国際園芸博。っていうとなんか大きな花時計があったりする"多摩テックのお花畑"っぽい気がしない？　まだまだ君は甘い。「花博」をナメてかかってはいけない。もちろん世界各国の珍しい花や樹木を見ることができるのが「花博」の特徴の一つではあるのだが、EXPO'70（その後、"万博"というとしばらくはこのことだった）以来の伝統、ハイテク技術の結晶を見せてくれる大企業のパビリオンや未来チックな乗り物、話題の遊戯施設なんかが広大な敷地にびっしりつまった「夢の国」でもあるのだ。

これから始まるゴールデンウィーク。まだ何も予定を立ててないんだったら「花博」へ行くっていうのはどう？

関西エリアに住んでない人も、食い物が安くてウマくて吉本新喜劇があってレッツゴー三匹を生んだ大阪見物もすれば一石二鳥(女の人は派手だしね)。

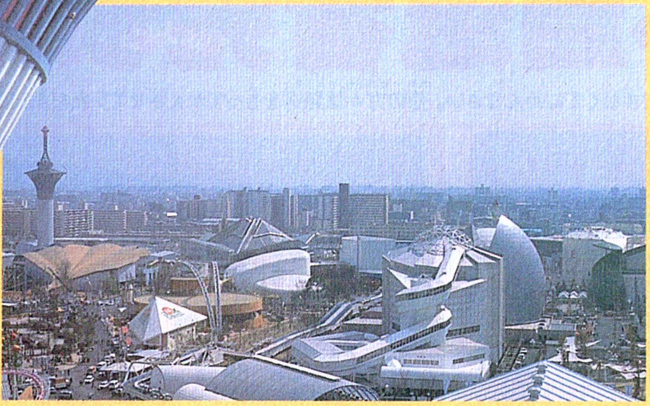
関西以外の人！忘れちゃいないか

関西圏以外に住んでいる人。もしかしてウッカリ「花博」のことを忘れてしまってないか？　このビッグイベントは78の国、58の国際機関、97の企業などが参加している大お祭り。大林宣彦が監督した「全球ドーム型映像体験劇場」や日立グループ館の世界最大ハイビジョン、ジャングルに咲く世界最大の花「ラフレシア」などなど見ものがたくさん。

また開期中はいつでも何らかのコンテストが行われているというから、いつ行っても楽しめるのだ。こんなイベント忘れてしまうにはもったいない！



これが"花博"入口(中央ゲート)。リニア地下鉄駅に最も近いゲート



見て回るだけで2日はかかる広さ！

会場の広さはなんと甲子園球場の35倍！　どう考えても全て歩き回ると足が棒になってしまう。当然その辺はロープウェーやパノラマライナー、SL義経号などいたれりつくせりの移動システムでカバー。にしても30余りの全パビリオンを見てパークゾーン（遊戯施設）や庭園をチェックすると少くとも2日はかかるとか。

また広さの圧巻といえば大花壇。日本で最大級の花の園の広さは何と約2.0ha。その他会場中央にデーンとある「いのちの海」(池なんだけど）の水面は2つに割れるわ、大噴水は高さ50Mにまで達するわ、スケールの大きさもハンパじゃないのだ。

一日で見て回るつもりなら、あらかじめ見たいポイントを決めてからかかるのがコツ。



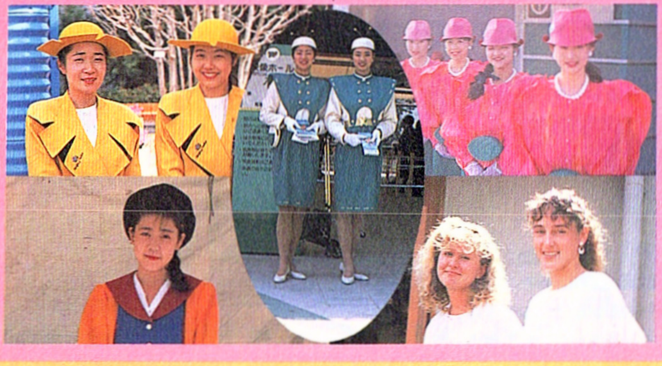
パークゾーンにはナムコが出資したゲームコーナー「サイバーステーション」もある。中は各社のゲームでいっぱいだ

会場の北に位置するパークゾーンには100人乗りの円形庭園が回転しながら地上45Mまで上がる「フライングガーデン」をはじめ、立ったまま乗るジェットコースター「風神」「雷神」、9人乗りのボートで400Mの急流を下る「クレージーダック」など日本初登場の乗りものを含め、14種の遊戯施設がある。楽しいぞ！



博覧会の華！コンパニオンでっせ

やっぱり博覧会の華といえばコンパニオン。出展しているパビリオンによって制服もさまざま。気軽に臆せず話しかけてみよう。親切な応対に思わずクラッ。ただしあまりしつこくまとわりつくとにこやかな笑顔で「なにさらすんじゃい！」となるかも。注意してかかれ！



世界の国からコンニチワ

開期中の予定入場者数は2000万人以上といわれている。当然〝国際〟博覧会なだけあってその中には外国からやって来る人もたくさん。会場はいろいろな国の人でまさにインターナショナル。案内も日本語だけでなく外国語でも行われる。もしかしたらキミも〝花博〟で外国の友だちができるかもよ。

「花と緑の博覧会」は人種・民族の博覧会でもあるのだ（展示してあるわけではないけど）。



↑トイレの看板だって5ヵ国語表記。中はもちろん洋式有



←おみやげ屋さん(?)だってこのとおり。これで英語圏の人なら困らずにすむ

映像と音響の館パビリオン

博覧会につきもののパビリオンが30余り。最新技術を駆使した映像やサウンドがキミを楽しませてくれる。サントリー館や富士通パビリオンでは立体映像が、芙蓉ミュージカルシアターではミュージカルが、ダイコク電機「名画の庭」ではミケランジェロの「最後の審判」などの絵がセラミックに焼きこまれ鑑賞できる。

その他にもハイテクノロジーの結晶をわかりやすい形で紹介。やっぱこういうもののテーマは未来なのね。


←大林宣彦監督の世界初「全球ドーム型映像」が見れる三菱未来館



↑この～木なんの木、気になる気になる…日立の樹。ハイビジョンがある

万国〝味覚〟博覧会

会場を歩き回ったらレストランへ。世界各地の料理も〝花博〟では楽しむことができるのだ。中でもドイツの巨大ビアホールを再現した「ビア・フェスト」ではオーケストラの演奏を楽しむことができる。1400人収容。



リニア地下鉄でGO!!

会場までは京橋より世界初のリニアモーター地下鉄が、約5kmを10分で走る。開期中のピーク時には2分30秒間隔で運行される。その他、大阪の主要ターミナルと会場をシャトルバスが直結。非常に便利。


↓で、これが車内。一見普通の地下鉄風なのは許せ！

↑これがリニア地下鉄。レールに注目！


←車内の電光掲示板ではリニアの解説を

↑当然改札は自動改札ね。京橋↔鶴見緑地間、大人190円也

花と緑の博覧会

最後に、忘れちゃいけないこの博覧会の主役は〝花と緑〟。お国柄を反映したさまざまな庭園がある国際庭園や日本庭園、世界最大の花「ラフレシア」や屋久杉の巨大根株など一見の価値アリの植物がいっぱい。その他世界各国の珍しい植物約200種を一度に見ることができるのは世界広しといえどもここだけ。





毎週土曜日に開かれるコンテスト審査では世界の園芸家が自慢の花と緑を競い合うのだ。こちらの方もお見逃しなく。

〈開催期間〉1990年4月1日～9月30日 〈開場時間〉午前9：30～午後10：00（4月1日～26日）午前9：00～午後10：30（4月27日～9月30日） 〈開催地〉大阪「鶴見緑地」

〈当日普通入場料〉大人（18才以上）2990円、中人（満15才以上18才未満）1550円、小人（満4才以上15才未満）820円 ※料金は消費税込み

COMIC　ドラクエ劇場

エニックス出版局より昨年発売された「ドラゴンクエスト　モンスター物語」、「ドラゴンクエスト　アイテム物語」の中で好評を博した『アレフガルド小劇場』の4コママンガがさらにパワーアップ。232本すべて描き下ろしのまるまるギャグ劇場が発売された。

「ドラゴンクエスト」をやったことがある人ならわかる笑いの数々。232本全部が「ドラゴンクエスト」に出てくるキャラクターたちでぎっしり。

エニックス出版局より¥580で現在発売中。

なお必本読者2名にプレゼント。希望者はファミコン必勝本「ドラクエマンガプレゼント係」まで。5/4〆切。



←「ドラゴンクエスト4コママンガ劇場」A5版　全144ページ　エニックス出版局　¥580

LD, VIDEO　バンダイ発!!

バンダイよりレーザーディスク3枚とビデオ2本発売のお知らせ。

LD「怪奇大作戦」¥7800、「宇宙戦艦ヤマト」7枚組¥46350、「サンダーバード・ヒストリー」¥4800。

ビデオ「鬼丸」¥12360、「B&B」¥12360、
（全て表示価格は税込み価格）

どれも話題の作品のLD、ビデオ化で6月発売予定。

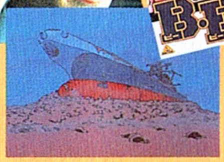








↑「帝都物語」「ウルトラQ」でおなじみ実相寺昭雄監督の「怪奇大作戦」



↑御存知アニメブームの火付け役「宇宙戦艦ヤマト」



ALBUM　G.S.M.1500

御存知、サイトロンレーベルG.S.M. 1500シリーズより4月21日、2タイトルが発売される。

まずはタイトーの大型ドライブゲーム「チェイスH.Q.」の第2弾、「S.C.I.」。ゲームの特徴である合成音声も収録し、海外バージョンの合成音成（英語）もコレクションとして収録してある貴重な1枚。

もう1つはカネコの高速スクロールもこなす感動のシューティングゲーム「エア・バスター」。ドラムやラテンパーカッション、ブラス、オーケストラヒットがPCM音源の迫力で聴ける。

どちらも解説書、楽譜付きで¥1500。



←こちらの写真は「エア・バスター」。アーケードでおなじみね。

EVENT　コナミのゲーム大会

コナミのゲーム大会が5月3日と4日の2日間、東京日本橋の高島屋屋上特設会場（雨天の場合は5F玩具売場）で行われる。

午前の部11：00～12：00　午後の部13：00～14：00。

内容はファミコン版「クォース」のゲーム大会で参加資格は親子または2人1組で参加すること。

参加申し込みは日本橋高島屋5Fのスターサークル Tel.03(211)4111。

ふるって御参加下さい。

CAMPAIGN　「迷宮島」予約で5500名にグッズが

5月に発売が予定されているアイレムのファミコンソフト「迷宮島」を予約すると先着2000名にキックル君人形が当たるぞ。

今お店で「迷宮島」を予約したらハガキに郵便番号、住所、氏名、生年月日、職業、電話番号を書いて予約したお店のハンコを押してもらい、〒550大阪市西区西本町1－11－9　アイレム株式会社アイレムパーティ「キックル」係まで送ると先着2000名にキックル君人形を、さらに100名にはトレーナーのWプレゼント。先着の2000名に間に合わなかった3500名にも先着順でキックル文具セット（筆箱＋シャープペン又は筆箱＋下じき）がもらえるぞ。急げ!!



CLASSIFIED　人材募集

「ブルファイト～リングの覇者～」を発売した株式会社クリームでは現在人材を募集しています。

①プログラマー若干名

高卒以上、経験、未経験問わず（経験者優遇）　ゲームに興味のある方

〈問い合わせ先〉03(641)2160

②ゲーム企画募集

ジャンル問わず。ゲーム内容を書類にまとめて（わかりやすければ体裁は自由）下記住所へ送ってください。どこかで見たようなもの、ストーリーのみの応募は不可。（電話での問い合わせは御遠慮下さい）採用者にはクリーム規定の企画料を支払います。

東京都江東区富岡1－7－6杉ビル4F(株)クリーム企画係。

NEWS　伊藤園より2つの「オレ」新発売

春が来て、これから日ましに暑くなるとちょっと動いただけで汗ばんでくるよね。汗をかくと当然ノドが乾く。そんな時手がのびてしまうのが清涼飲料水。そんな季節に伊藤園より新製品の紹介およびプレゼントのお知らせ。

伊藤園が今度開発した「ティーオレ」と「カフェ・オーレ」は香り高い紅茶とコーヒーに新鮮な牛乳を25%加えた全く新しいコンセプトの製品。2つの「オレ」は暖めても冷やしても風味をそこなうことなくおいしく楽しめます。

ということでここでプレゼントキャンペーン。

『ハードな仕事や勉強のブレイクタイム、あなたはティーオレですか、カフェ・オレですか。その理由を教えてください』

ハガキに上の質問に対する答えとあなたの住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒106 東京都麻布郵便局私書箱137号 伊藤園「オレ」ファミコン必勝本係まで送るとあなたの選んだ「ティーオレ」か「カフェ・オレ」のどちらか24本入り¥2328分を300名にプレゼントします。

このキャンペーンの応募〆切は1990年5月31日（当日消印有効）。



CINEMA 映画

ベイビー・トーク



赤ちゃんが思っていることを言葉にして大人たちの恋の行方を解説するという一風変わった仕掛けのラブ・コメディ。見かけは愛らしい赤ちゃんがこまっしゃくれた声で話す…そんなミスマッチなところも魅力となってアメリカでは大ウケ。実はこのスーパー・ベイビーの声の主はあの「ダイ・ハード」のアクション刑事、ブルース・ウィリスだ。そして企画の発案者であり脚本、監督もつとめたのはエイミー・ヘッカリングという女性。"赤ちゃんがもしもしゃべることができたら"という発想はいかにも女性らしい。

ニューヨークの公認会計士をつとめるモリー(カースティ・アレイ)。バリバリのワーキング・ウーマンのはずの彼女が得意先の会社社長の甘い誘惑についついのってしまった。彼がいい加減な男だと気付いた時はすでに遅く、彼の子供を身ごもっていた。そして赤ちゃんを産んだモリーは「やっぱり子供には父親が必要」と新しい父親探しを始めるが…。

モリー母子とひょんなことから知り合い、やがてモリーと結ばれていく陽気なタクシー・ドライバーをジョン・トラボルタが好演。過去の不良役のイメージを見事にふり払っている。



公開データ

ベイビー・トーク　公開中　コロムビア トライ・スター映画配給　脚本・監督：エイミー・ヘッカリング　出演：ジョン・トラボルタ、カースティ・アレイ、オリビア・デュカキス

VIDEO ビデオ

インディ・ジョーンズ 最後の聖戦



不屈の精神を持ち世界中を飛びまわる考古学者インディ・ジョーンズの活躍を描いたシリーズ3作目。インディ・ジョーンズを演じるのはもちろんハリソン・フォード。ハードなアクション・シーンも自分でこなしてしまう体当たりの演技が迫真モノ。さらに冒頭で描かれるインディの少年時代の活躍を「スタンド・バイ・ミー」のリバー・フェニックスが熱演。また、この冒頭シーンではインディがヘビ嫌いになった理由やアゴの傷がどうして出来たかなど数多くの秘密が解き明かされていく。

ストーリーは第1作「レイダース／失われたアーク」の続編にあたり、キリストが最後の晩餐に使ったという"聖杯"を求めてナチス・ドイツとインディが一大決戦を繰り広げる。今回、インディと冒険を共にする



のはインディの父、ヘンリー・ジョーンズ博士(ショーン・コネリー)だ。「お父さん！」「ジュニア！」と呼びあう2人の奇妙な関係は本作の大きな見どころのひとつ。2人の性格を比べながら見るのもおもしろいと思う。ドラクエⅣでブライやトルネコたちオジさんキャラの魅力にまいってしまった人ならヘンリーの迷活躍は見逃せない。

発売データ

インディ・ジョーンズ　最後の聖戦　4月27日　ＣＩＣ・ビクタービデオ　￥14830(税抜)　監督：スティーブン・スピルバーグ　脚本：ジェフリー・ボーム　出演：ハリソン・フォード　'89・米

「テレカ情報局」

山瀬まみ・富士通オアシス

前号に引き続き、気になるアイドル達のテレカを集めてみた。

トップバッターは、今や"色物アイドル"の代表選手となった山瀬まみ。TVのバラエティ番組やCMにもたくさん出演し、独特の個性で人気急上昇だが、こうしたプロモーション・テレカが発行されていたのは少し驚きだった。完全にアイドルしちゃっている。カードに写った彼女の笑顔が、TVで見るよりもずっと可愛らしく見えるのは何故だろうか？



↑〈ホワイト加刷〉

松下由樹・乳清ミルフル

映画「アイコ16歳」でデビューした松下由樹も21歳。最近は、TVドラマで非常にフレッシュで味のある演技を見せてくれる。個性派の女優として大成しそうな素質を持っている。

健康アイドルとしての素質を買われ、こうした乳製品のキャンペーン・ガールにも抜てきされた。「からだの中からフィットネス」というコピーが彼女にぴったりだ。



↑〈ホワイト加刷〉

小比類巻かほる・昭和シェル石油

ソウルフルなポップスを歌わせたら、小比類巻に勝る女性シンガーは日本にはいないだろう。ハートに染み込むような歌声は、彼女ならではのものだ。そして顔立ちもキュート、とくれば、広告代理店が放っておくはずがない。いくつかのCMに登場しているほか、販売促進用テレカも続々と発行されているのだ。



↑〈110—42043〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― テレカ行進曲

●プレミアムTOP5

1	南野陽子・ORE	〈ホワイト加刷〉	3.8万円
2	石田ひかり・プレイボーイ	〈ホワイト加刷〉	3.3万円
3	小川範子・UP TO BOY	〈ホワイト加刷〉	2.9万円
4	中山美穂・ぴあ	〈ホワイト加刷〉	2.5万円
5	ウインク・淋しい熱帯魚	〈110-69447〉	1.9万円

●売り上げTOP5

1	宮沢りえ・富士通	〈ホワイト加刷〉
2	芽野佐智恵・三井リハウス	〈410-2952〉
3	酒井法子	〈110-74641〉
4	田村英理子	〈110-80772〉
5	中山美穂	〈110-84748〉

同ショップは販売用カードが品揃えの中心だが、やはり人気は雑誌抽選カード、企業販売促進用カードだ。特に雑誌抽選カードは、ほとんどが高値をつけている。それだけデザインや写真に魅力があって手に入りにくいからだ。

人気上位にはトップ・アイドルが並んでいる。しかしよく見ると、これまで常連だった浅香唯の名前がなくなっている。ファンや彼女のテレカを集めるコレクターにとっては気がかりなところだろう。「やはり去年の『恋人宣言』が影響している」と見るアイドル・ウォッチャーもいるが、果たしてどうだろうか？

〒144 東京都大田区蒲田5-13-W7 蒲田駅ファッションビル「パリオ」5F TEL 03-730-0600

児島未知留・VAP

最近あまり姿を見かけないと思っていたが、レコード会社からこうした児島未知留のプロモーション・テレカが発行されていた。少し前までお嬢さんっぽいキャラクターでうっていた彼女だが、セクシーなお色気も見せるようになってきた。一皮むけたこれからの彼女がもっと楽しみだね。



↑〈110-78203〉

TV テレビ INFORMATION

最近、ゴールデンタイムのありふれたドラマとはまったく違う新しいスタイルのドラマが増えてきた。その中でも特に先鋭的なドラマを紹介しよう。

CF界の鬼才が都市生活者の日常を描いたミニ・ドラマ『市川準の東京日常劇場』とは？

日常生活のひとコマをモチーフにしたドラマ仕立てのCFが数多くつくられて話題になったけど、今度はCF制作の手法をとり入れたドラマが登場。4月2日からスタートしたテレビ朝日の深夜番組（関東地区のみ放送）「市川準の東京日常劇場」は従来のドラマとはまったく違う新しいスタイルのドラマとして注目されている。

「金鳥タンスにゴン」や「学生援護会デューダ」など数々のヒットCFを生んだCFディレクター市川準氏が演出を担当。独自のCF制作の方法をドラマに生かしている。「東京人の日常生活を凝縮して舞台感覚のドラマをつくりたい」と最初に提案したのも市川氏だった。

そして放送形式もCFに近い時間に設定されている。毎週月曜から木曜の深夜0：30〜0：35のわずか5分が1回の放送時間。正味3分弱のミニ・ドラマが一週間、つまり4回の放送で1話が完結するのだ。さらに出演者とドラマの設定は1話ごとに変わっていく。イッセー尾形、桃井かおり、沢田研二といった従来の深夜番組では考えられないような豪華な出演者が続々登場するのもこのドラマの特徴だ。

これだけの新趣向をいっぺんにやってしまうと見る側としてはとまどってしまいそうだが…。「正直に言ってこういう過激なドラマに対してどんな反応があるか私たちも楽しみにしているんです。

ドラマの見方ですか？難しく考えずに見てほしいですね。このドラマでは具体的なセリフを決めないんです。人物設定と状況があって、あとは俳優さんたちのアドリブでつくります。だからトークショー的な味わいもあると思います」（プロデューサー岩城利明氏）

起承転結を決めてしまわないぶん楽しみ方の自由度も高いようだ。



↑第4話「マネージャー」毎週(月)〜(金) テレビ朝日 深夜0：30〜0：35

NHKがうち出した実験的ドラマに注目！

NHKが若手クリエイターを積極的に起用して実験的なドラマを制作。「ニューウェーブドラマシリーズ」と題し4月30日から3夜にわたって放送される。第1夜は「リズミカル・エデンの街」（PM10：00〜11：00NHK総合）。リズミカルというのはミュージカルをラップでつくってしまおうという新しい試みで、出演者は全てミュージシャンという徹底ぶり。第2夜（5／1）の「ネットワークベイビー」ではリアルタイムのCGアニメーションを初めてドラマにとり入れている。脚本は「私をスキーに連れてって」の一色伸幸。第3夜(5／2)は「ネコノトピアネコノマニア」。世の中にうまく適応できない孤独な少年少女、そして中年男たちの出会いと成長を描く。いずれおとらぬ斬新な企画だけに期待も大きい。



↑「リズミカル・エデンの街」 4／30(火) NHK総合 PM10：00〜11：00

ウッチャンナンチャンの誰かがやらねば！

バラエティ番組として絶大な人気を博してきた『とんねるずのみなさんのおかげです』が、とんねるずの休養宣言によって番組を一時終了した。10月に彼らがパワーアップして帰ってくるまで、いったい誰が後枠をやるのかと思っていたらウッチャンナンチャンの登場だ。タイトルもそのものズバリ「誰かがやらねば！」。あれだけ人気があった番組だから、その後をやるのはそうとうのプレッシャー。でも、深夜番組などで着実に実力をつけてきた彼らなら、そんなの吹き飛ばしてくれそうだ。ウッチャンを中心にしたアクションもの、ナンチャンを中心にしたホラーもの、原田知世も出演する刑事ドラマなどビデオをはさんでの生放送。番組の人気が上がり過ぎたら、とんねるずの帰ってくる場所がなくなっちゃうかも。



↑フジテレビ系 毎週木曜 21：00〜21：54 出演／内村光良、南原清隆、他

そのほかのおすすめ番組（4/20〜5/3）

4 21(土)〜「もーれつア太郎」 毎週(土) テレビ朝日系 PM7：00〜7：30	●赤塚不二夫原作のスラップ・スティックギャグ・アニメ。赤塚ならではの妙ちくりんなキャラがワンサカ登場、見るべし！
4 21(土)ゴールデン洋画劇場「クロコダイル・ダンディー」 フジテレビ系 PM9：02〜10：54	●オーストラリアのジャングルで暮らすワニよりも強い男・ダンディ。彼がニューヨークでまきおこす愛と笑いの物語。
4 22(日)日曜洋画劇場「ヒドゥン」 テレビ朝日系 PM9：02〜10：54	●人間の体を借りて凶悪犯罪をおこすエイリアン。次々と新しい人間に乗り移り、その実体には誰も気づかなかったが…。
4 28(土)ドラマチック22「南くんの恋人」 TBS系 PM10：00〜11：54	●南くんの恋人ちよみ（石田ひかり）がある日突然小さくなってしまった。奇想天外のハイスクール・ラブコメディ。
4 29(日)ローリング・ストーンズ・スティール・ホイールズ・ジャパン・ツアー・1990 日本テレビ系PM9：00〜11：24	●日本中を騒がせたローリング・ストーンズの日本公演を録画中継。好き嫌いは別にしても一見一聴の価値はあるぞ。

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京 毎週木曜日午後5時〜5時30分

4/26 最新ソフト情報は「パズニック」(タイトー)、「じゃじゃ丸撃魔伝」(ジャレコ)、「リングサイドエンジェル」(アスミック)ほか。攻略塾は「バルダーダッシュ」(データイースト)。ゲームボーイのコーナーは初登場の「ウルトラマン倶楽部」(バンダイ)と「レッドアリーマー」(カプコン)を紹介する。情報局のゲストはジャレコの菊地氏。

※5／3の放送は特番のため休止となります。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

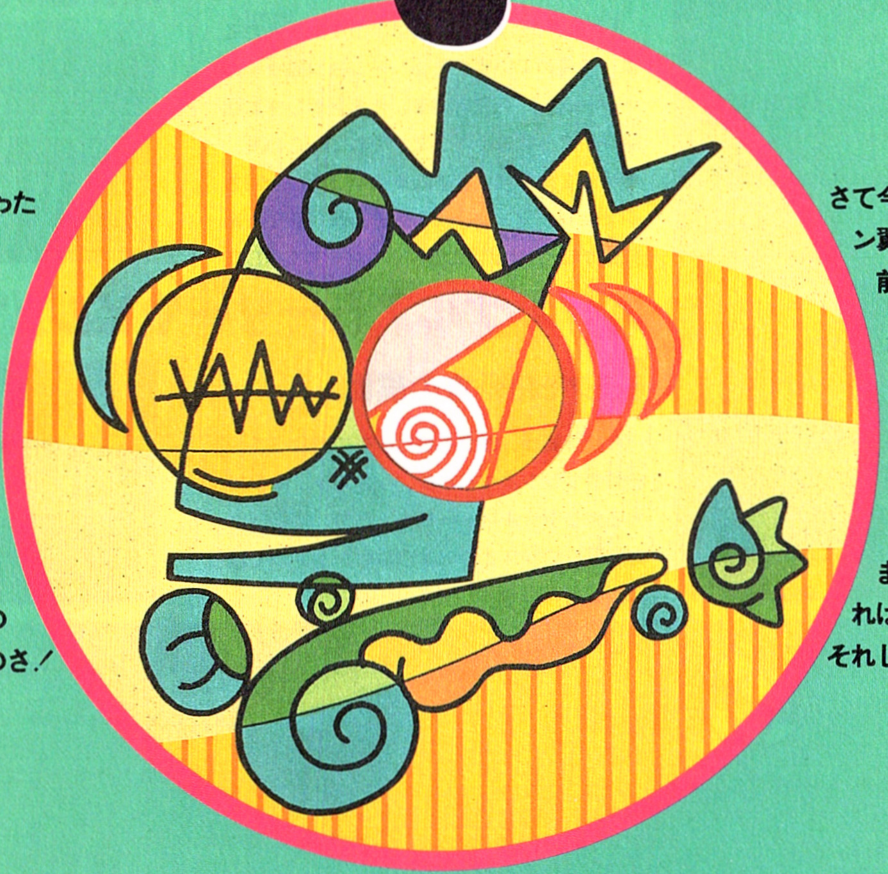
4/24 先取りコーナーは「ダウンロード」(NECアベニュー)、「琉球」(フェイス)。新作は「ウルトラBOX」(ビクター音産)。情報コーナーは〝おたく好きのする女（ゲームの登場人物）ベスト5。

5/1 先取りコーナーは「スーパースターソルジャー」(ハドソン)。新作は「SUPER大戦略」(マイクロキャビン)。情報コーナーは「ドラえもん〜迷宮大作戦〜」(ハドソン）の裏ワザで〝敵がみ〜んなドラえもん〟。

ニューソフトストリート

NEW SOFT STREET

えっほ、えっほ!/さーてわたしはだれでしょうかー?とつぜんあらわれてすまんすまん。まーだわたしなーんにも考えてないのです。こういうのっていわゆるアイデンティティーの喪失ってやつなんですね。とにかくわたしはあなたを新しいゲームの世界へ誘う夢先案内人なのさ/



さて今回はテクモのキャプテン翼2からスタートです。前作にもまして細かくなった演出がにくいです。それからハドソンのキャッスルクエストはとてもたのしいボードゲーム・タイプの新作/それからまだまだありますが、それは読んでのおたのしみー。それじゃまたねー。えっほ。

キャプテン翼2――144
キャッスルクエスト――145
ワールドボクシング――146
バトルフリート――146
大甲子園――146
ゲームパーティ――147
ハッピーバースデイバッグス――147
ファミコン地獄耳――147

／テクモ／7月中旬発売予定／¥6900(税抜き予価)

CAPTAIN-TSUBASA Ⅱ

キャプテン翼Ⅱ ～スーパーストライカー～

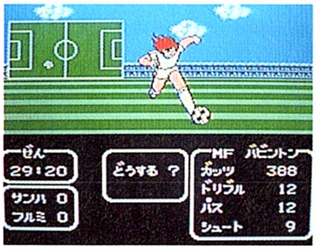
ちょうど今から2年くらい前に発売されてその目新しいシミュレーション性のとり入れ方で話題を呼んだ「キャプテン翼」。今回その続編が届けられることになった。

「スーパーストライカー」のサブタイトルで登場する「キャプ翼Ⅱ」、今回はどんな見せ場がとび出すことか。

「サッカーにシミュレーション性」路線！

コマンド入力スポーツもの

「キャプテン翼」といえば、コマンド入力によって進めていくシミュレーション風サッカーゲームだ。発売当時は、その目新しさに話題が集まったものだった。そして、この夏、その第2弾が登場することになった。今回もシミュレーション、RPGの要素がふんだんに生かされ、前作に比べてパワーアップしたゲーム展開が楽しめそうだ。必殺技とか空中戦とか、期待してよさそう。

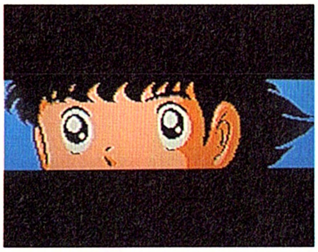


←コマンドを入力することによりサッカーを進めていく。とーぜん、試合運びは戦略性に満ちたものに

オリジナルストーリーやビジュアルシーン

テクモお得意の展開

今回は翼が、かつてのコーチに出会って、念願のブラジルへととび、リオカップに参加するオリジナルストーリー。もち、龍剣伝とか激闘プロレスとかのようなビジュアルで盛り上げてくれる。



←こお～んなビジュアルシーンが、ストーリーの要所要所であらわれる。最近のテクモらしい演出であるな

翼はブラジルへ…



ジュニアコースで世界一となった日本チーム。翼の気持ちはブラジルへ……



コーチのロベルト本郷。リオカップの話を持ってくる



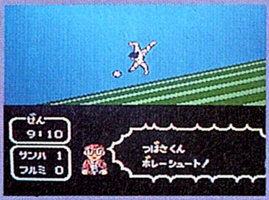
サンパウロFCに身を置き、次なる目標を胸にがんばるのだ



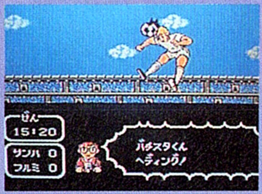
マネージャーの片桐陽子があらわれる。どこかで見ませんでした？

こんなところがパワーアップ!!

ドリブル画面が戦略性のあるものに変えられた。また新コマンド、新必殺技などが加えられている。空中戦もずいぶん派手に見せてくれそうなのだ。



↑動く画面を早く見たくなる



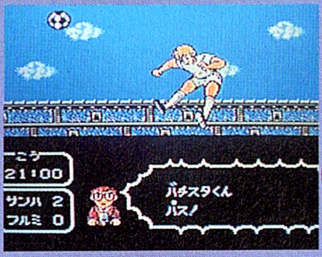
↑トリのようにとんでしまう



←これぞ今回の作戦的なるドリブルシーンだ。選手たちを全表示



↑空中戦は派手にくりひろげられる



↑あっちと思えばこっち！ 見せてくれる

空中戦 とんじゃうったら！

必殺技



←必殺技は前作の倍ほどあるって話だ



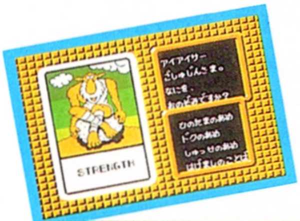
／ハドソン／5月18日発売／¥5800(税抜き)

NEW SOFT STREET

CASTLE QUEST

キャッスルクエスト

ハドソンから、将棋やチェス、トランプ、タロットなどなどがゴッちゃに混ざったSLG風ゲームが出ちゃうぞ。「キャッスルクエスト」っていうRPGっぽいタイトルだけど、ちゃーんとクエストモードなんてのも入ってるんだぜ。くわしくは下を見て下さいね。

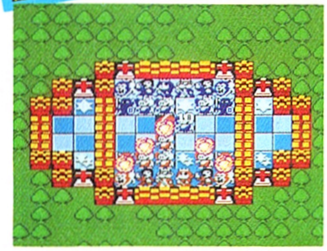


←宝箱の中には巨人と悪魔と紙きれのどれかが入っている。はげましの言葉ってのはイミなしなの

ようこそ不思議の国ジョカリアーナへ！

面白楽しい4つのモードで遊べや遊べの大冒険!?

ルールは、ボードゲーム方式だ。将棋やチェスのように交互に一手ずつ駒を動かして行って、相手のキングを倒せば勝ちという簡単なルールだ。でも、それにトランプや魔法の要素も入って来るので、豊富な攻撃が出来るぞ。それと、このゲームには、モードが4つあって、24人のキングと魔王ガンティを倒しに行く〝クエストモード〞。25面の城で自由に遊べる〝セレクトモード〞。自分のオリジナル面が作れてしまう〝エディットモード〞。そして、親切丁寧にルールやキャラクターの種類を教えてくれる〝マニュアルモード〞があるんだ。



←火の雨を降らしてもらった所だ。このあと、ダメージが表示されてどのぐらいやっつけたかわかるんだ。にしてもハデだね



←キメラ対オークの戦い。カードの数字が防御力より大きければダメージを与えられるんだ。グラフィックがおかしーっぴょ



←クエストモードのストーリー画面だ。ネズミみたいな人は、タロットおばばっていうんだってさ。絵がなんか今っぽくない気がする



→マニュアルモードの画面。親切すぎるほどやさしく説明してくれるのだ。フムフムなるほろーっそーカモ！



←面セレモードで好きな城を選んで遊ぼうね。もちろん2人でも遊べるので友達とピンピンやっちゃおう。すごいぞ戦士！いけいけオーク！

僕も私もこんなに大きくなりました！目で見る成長の記録！

今だっ！へーんしん！とう！あれ？強くなっちゃった

このゲームのもう1つ面白い所は、駒の変身だ。相手の陣地内に駒が進入すると歩がと金になるように、駒のパラメーターが1ランクアップして、使える魔法も増えるんだ。もちろん、グラフィックも変わるので、ナカナカ楽しいぞ。変身は、マニュアルモードでも出来るので、そちらの方でもじっくり見てしまおう。



←マニュアルモードの吊された男。この人がいろいろ教えてくれる。キャラクターもここで見られちゃうのだ

ピンボケきょじん

→のほほーんとウドの大木の一つ目巨人君。まずはこんなグラフィックが出てますが、これが敵の陣地に入って変身、レベルアップすると…



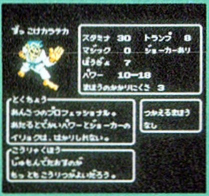


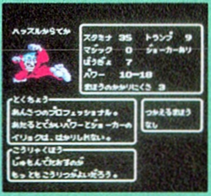
かいりきょじん

→こわい怪力巨人にチェンジ！ねっねっパラメーターが上がってるでしょー？変身するとちょっとうれしくなってしまうのさっへへっ！

ずっこけからてか

→パワーはバッチリ、スタミナちょっぴりのずっこけカラテカ。動きは斜めにしか動けないけど、敵の陣地に入るとどうなるのか…





ハッスルからてか

→ハナ息スピスピのハッスルカラテカになりました。スタミナが5増えてトランプの目の出のよさが1上がった。ハッソーハッソーベリグーグー！

ねっけつドラゴン

→出ました。どのゲームにも必ずいるドラゴン君だ。使える魔法はヘルフレイム。こんなやつが強くなったら一体どうなっちゃうんだーっ！





れいけつドラゴン

→うっひょーっ！冷血で残酷なブルードラゴンになってしまっただーっ！もうこの世の終わりだべえっ！もう逃げるしかないべなっ！んだんだっ！

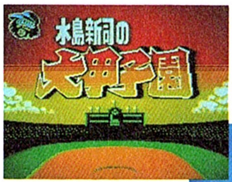
大甲子園

■カプコン　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

私たちはこういうゲームを待ってたんです!

カプコンから、前から噂のあった水島新司の野球ゲーム「大甲子園」がとうとう出ることになったぞ。登場人物はすべて水島マンガに出て来るキャラクターたちで、「ドカベン」の山田や岩鬼、「野球狂の詩」の水原、「球道くん」の中西までいるんだ。ゲームモードは3つあり、1つはマンガの主人公たちが甲子園でぶつかり合って戦うシナリオモード。もう2つは、普通の1P対COM、2P対戦モードだ。

このゲームの素材になっている漫画は全部で7作品。魅力あふれる人物たちが、どう絡んで来るのかが楽しみなゲームだ。



←水島氏の顔入りのタイトル画面。ファンにはたまりませーん!



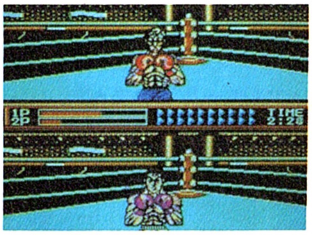
➡シナリオモードか、対戦モードを選んでプレイ。さあ行くぞ!

ワールドボクシング

■TSS　■発売日未定
■¥5900(税抜き)　■カセット

ボクシングって、やっぱり面白いのだ

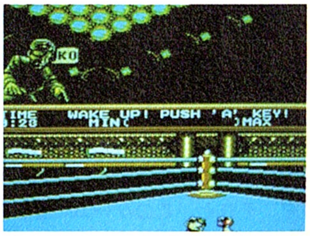
TSSからは、物凄く過激なボクシングゲームが登場だ。プレイヤーはまず始めに名前とときき腕の設定をしてからプレイだ。目的は、JBA、ABA、CBAの全てのタイトルを奪う事。スポーツファン期待の1作になる?



↑ファイト!メーターを溜めて、強力なパンチを相手の顔にぶつけろ!



↑インターバルタイム。トレーナーと選手の心はひとつ!



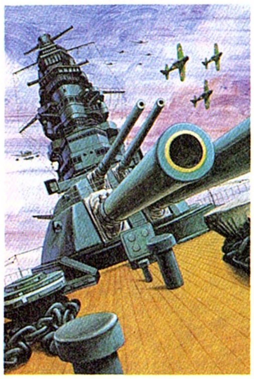
↑KO!Aボタン連打で立ち上がれるが、あえなくダウン。くやしー

バトルフリート

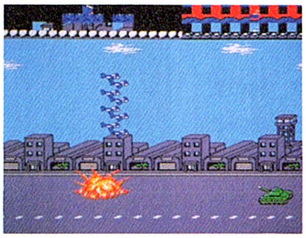
■ナムコ　■6月22日発売予定
■¥5900(予価/税抜き)　■カセット

ニーズに答えたシミュレーションゲーム登場

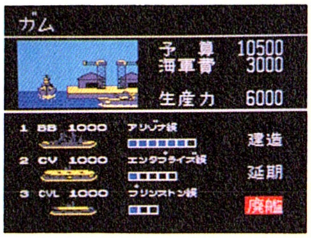
近ごろPCエンジンでビッグタイトルを連ねて、ファミコンではちょっと御無沙汰のナムコから、なんとシミュレーションゲームが出るのだっ! キングオブキングス以来のナムコのシミュレーションだけに、期待は大きい。タイトルが「バトルフリート」っていうんだけど、なんかカッコイイよね。内容は、陸・海・空を舞台に艦船、航空機、そして戦車が激突するウォーシミュレーションだ。



戦いとなる軍同士は全体マップ内で赤と青で区別されて、対コンピュータか、2人プレイかを選べる。マップシナリオは、ショートシナリオとロングシナリオとがあり、全8種類。ショートの方は、入門用で、ロングの方はマップも大きくなってクリアしなければ先へは進めないようになっているんだ。あともう1つこのゲームの特筆すべき所は、今までコンピュータにおまかせの戦闘シーンが、ボタン操作出来るようになっていることだ。こっちがどんなに不利でも、戦闘が上手なら勝てるかもしれないぞ!それに、ただダラーンと画面を見ながらプレイなんて出来なくなっちゃう。これから雨の日が多くなるけど、このゲームで雨の日もOKだ。



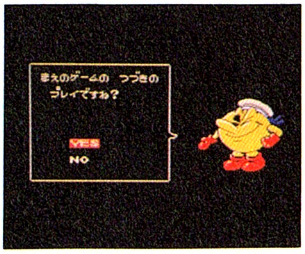
↑戦闘シーンでは、ボタン操作で攻撃が出来てしまうのだ。バンバン行け~



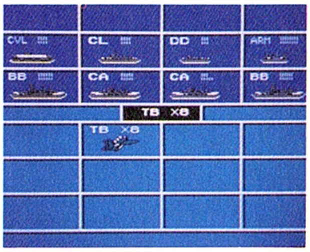
↑軍港で艦船製造。作るには数ターンの時間が必要である



↑強い戦艦がほしくても予算が…



↑1マップが終ってセーブだ



↑次号でも紹介するのでまっててね

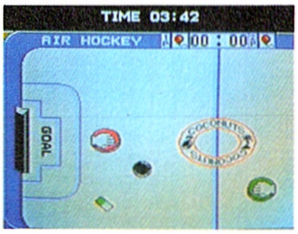
ゲームパーティ

■ココナッツ・ジャパン　■8月発売予定
■¥6500(税抜き)　■カセット

昔、温泉の娯楽場などにあったエアホッケーやバスケットボールなどのテーブルゲーム。誰でも一度はやったことのある6つのゲームが1つのファミコンソフトになってココナッツ・ジャパンから発売される。「ゲームパーティー」という楽しそうなタイトルだ。しかも、このゲームは4人までの同時プレイが可能なのだ。

みんなで遊んじゃおう6つのゲーム大集合

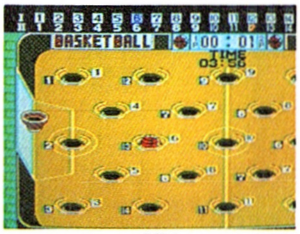
入っているゲームは、単純ながらも、ナゼか力が入ってしまうエアホッケー・スティックをぐるぐる回して操作するアイスホッケーとサッカー・反射神経とコントロールが必要なバスケットボール・今でも人気のピンボール推理とカンのマインドQの6つだ。



↑なっつかしーなーエアホッケーだよ。カコーンと本物と変わらないんですわ



↑これはサッカー。よく友達の家で、遊んだよなーえっ？遊んだことない？



↑よくデパートの屋上にあったよーな気がするバスケットボール

ハッピーバースディバックス

■ケムコ　■8月上旬発売予定
■¥5900(税抜き)　■カセット

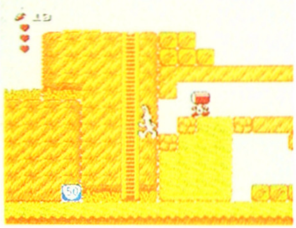
1990年は、バックスバニー誕生から50周年に当たる年なのだそうだ。それを記念してケムコから、バックスバニーのゲームが出るぞ。タイトルは、「ハッピーバースディバックス」。

ゲームは横スクロールのアクションで、向かって来る敵をハンマーで叩きながら進んで行くのだ。いたる所にあるニンジンのマークは、取ると50というブロックに変わって足場になる。ニンジンのマークは、ステージの最後にあるビンゴゲームに使うので、たくさん取っておこう。ステージは、草原、砂漠、洞窟などの4ステージ6ワールド。次々と出て来るゆかいな敵をハンマーで倒し、みんなが待っているパーティー会場を目ざそう。

すごいぞバックス50周年記念ゲームだ



↑おめでとうバックス！今年で50歳！でも、逆恨みする仲間たちが…



↑基本は横スクロールアクションゲームです。敵をハンマーでえいっ！



↑ワールドは6つパーティ会場までは遠いよ～

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

キーワードは「デタント」!?

よいかなジョイ君、ひろ～い視野で世界を見渡すことがかんじんじゃ……東西ドイツの併合、米ソの緊張緩和、EC統合……ゆれ動いておる、歴史の歯車が猛烈な勢いで回転しておるのじゃ。

ひえ～っ、今回のフリはいつにもましてマヌケなマイク氏ですねえ。次の展開がまったく読めません。

そうよのお、凡人には理解できんじゃろうて……。キーワードはデタントじゃ！

……へっ!? それとファミコンと何の関係があんの？

任天堂を中心に、老舗ゲームソフトメーカーの関係が大きな変動期を迎えそうだ。今回はその件に関して論じようとの所存なのである、エッヘン。

んじゃ、さっさと本題、行ってみょっかあ！

まずじゃ、任天堂のディスクシステムの書き替え用ラインナップに、ゼビウス、ボンバーマン、ギャラガといったファミコン界のベーシックとでも言うべき名作ソフトが加えられることが決定した。

知ってる、楽しみにしてんだ。中古ソフトでも、もうあんまり出回ってないからね。まさしく伝説が甦るって感じね。

うむ、まさしく。でだ、ここで注目したいのは、そのソフトメーカーがハドソン、ナムコであるということ。この両メーカー、ここのところ任天堂との関係がけっこうぎくしゃくしておった。それが、このディスクライター参入を機会にまた歩調を合わせて行こうという方向に進んでおるらしい。

ふ～ん、スーパーファミコンやゲームボーイなんかにもハドソンやナムコのソフトが期待できるかもってこと……？

ハドソンはすでにスーパーファミコン参入を表明しておる。さらに、この秋口あたりにエポックメーキングとも言えるあるゲームソフトが発売されるのじゃ。これには注目したい。そしてその後の展開にも、要注目なのじゃあっ！

Schedule 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月				
20日	C	パワーブレイザー	タイトー	¥5900
20日	C	ファイアーエムブレム	任天堂	¥6000※
20日	C	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
27日	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	¥8400
5月				
11日	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
18日	C	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900
18日	C	キャッスルクエスト	ハドソン	¥5800
25日	C	イースII	ビクター音楽産業	¥7500
29日	C	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	¥5900
中旬	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
下旬	C	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
6月				
8日	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
22日	C	バトルフリート	ナムコ	¥5900
29日	C	燃えろ!柔道うおりゃ〜ず	ジャレコ	¥5600
29日	C	水滸伝・天命の誓い	光栄	¥11800
下旬	C	ビーバータイム	サンリツ電気	未定
	C	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
	C	ハットリス	ビーピーエス	¥5500
7月				
6日	C	魔天童子	クエスト	¥6500
13日	C	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
13日	C	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
27日	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800
21日	C	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
上旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
中旬	C	パラメデウス	ホットビィ	未定
下旬	C	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
下旬	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
下旬	C	Might and Magic	学研	¥8500(予)
	C	水島新司の大甲子園	カプコン	未定
	C	獣王記	アスミック	未定
	C	ニチブツマージャンII・マージャンGメン(仮)	日本物産	未定
	C	ホームランナイター'90"ザ・ペナントリーグ"	データイースト	未定
8月				
上旬	C	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥6000(予)
上旬	C	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
中旬	C	ラフ	サン電子	¥5500
	C	タイタン	ソフエル	¥5900
	C	忍者らホイ!	アスキー	¥7800(予)
	C	日本一の名監督	アスミック	未定
	C	2010〜STREET FIGHTER〜	カプコン	¥5800
	C	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
	C	リトルマジック	データイースト	未定
9月				
上旬	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6000
下旬	C	North & South	ケムコ	¥6200
	C	孔雀王2	ポニーキャニオン	¥6800
	C	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	¥5800
	C	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	コンバットゾーン	BPS	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路	エポック社	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	C	株式道場パートII	ヘクト	未定
	C	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ドラえもん	エポック社	未定
	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	C	役満天国	任天堂	未定
	C	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	C	井出洋介名人の実戦麻雀II(仮)	カプコン	未定
	C	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
	C	アーカムの謎	ジャレコ	未定
	C	ジャックと豆の木	アスミック	未定
	C	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
	C	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定
	C	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
	C	人生劇場II	タイトー	未定
	C	ブライファイター	タイトー	未定
	C	ジャングル大帝	タイトー	未定
	C	ブラッディ・ウォリアーズ	東映動画	未定
	C	ブロディアランド	トンキンハウス	未定
	C	ソルスティス	エピックソニー	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定
	C	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	ロックマン3	カプコン	¥6500
	C	ワールドボクシング	T.S.S	未定
	C	選抜野球(仮)	アイ・ジー・エス	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月20日	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
4月20日	ブロディア	トンキンハウス	¥3000※
4月20日	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月20日	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
4月20日	デッドヒートスクランブル	コピアシステム	¥3300※
4月27日	天神怪戦	メルダック	¥3500※
4月27日	サッカーボーイ	エピックソニー	¥2980※
4月28日	スヌーピー	ケムコ	¥2980※
5月2日	レッドアリーマ 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
5月11日	ロックンチェイス	データイースト	¥3300※
5月18日	ボクシング	トンキンハウス	¥3000※
5月25日	あやかしの城	セタ	¥3500※
6月1日(予)	ピットマン	アスク講談社	¥2980※
6月8日	コスモタンク	アトラス	¥3500※
6月8日(予)	カードゲーム	ココナッツジャパン	¥3400※
6月下旬	バリーファイア	東映動画	¥3200※
6月	四川省	アイレム	未定
6月	ブライファイター	タイトー	未定
6月	ゾイド伝説	トミー	未定
6月22日	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090※
7月27日	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	¥3090※
7月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
7月下旬	バトルブル	セタ	¥3500
7月	ギャザーズ	ビック東海	未定
7月	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
7月	石道	アスキー	¥3090
8月下旬	うおーズ	トーワチキ	未定
8月下旬	VSバトラー	ユース	未定
8月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
8月	パワーミッション	バップ	未定
8月	キャデラックII	ヘクト	未定
8月	サイドポケット	データイースト	未定
8月	アフターバースト	メサイヤ	¥3000予
8月	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
9月	ダイズ	ケムコ	未定
10月下旬	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	未定
10月	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	F1ボーイ	アスク講談社	未定
未定	プロレス	ヒューマン	¥3500※
未定	ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
未定	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500予
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンキッズ(仮)	任天堂	未定
未定	大海戦	トンキンハウス	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	未定
未定	GO/GO/TANK予	コピアシステム	未定
未定	バウンティGO	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム(仮)	アトラス	未定
未定	バトルピンポン(仮)	クエスト	未定
未定	ベリウス	サミー工業	未定
未定	パイプドリーム	ビーピーエス	未定
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月20日	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
4月27日	青いブリンク	ハドソン	¥5800
4月27日	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月27日	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	¥5500
4月27日	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
4月27日	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月	最後の忍道	アイレム	¥7000
5月	ドンドコドン	タイトー	未定
6月15日	ウルトラボックス(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
6月15日	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700
6月29日	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	¥5500(予)
6月29日	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	未定
6月上旬	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月下旬	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980(予)
6月下旬	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	未定
6月下旬	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
6月下旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
6月	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800
7月6日	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500
7月13日	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800
7月20日	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月上旬	将棋・初段一直線	ホームデータ	¥6780
7月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定
7月下旬	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800
7月下旬	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
7月下旬	はにい・おんざ・ろおど	フェイス	¥6400(予)
7月	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
7月	ラスタンサーガII	タイトー	未定
7月	インベーダー	タイトー	未定
7月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
7月	ヴァリスIII	日本テレネット	未定
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月下旬	ザ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	未定
8月	流球	フェイス	¥5400
9月	スプレンダー	メサイヤ	¥6500(予)
9月	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月	ボンバーマン	ハドソン	¥5200
11月	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ	未定
12月	アストラリウス(仮・CD-ROM)	アイ・ジー・エス	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	バズニック	タイトー	未定
未定	地獄めぐり	タイトー	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	関ヶ原	トンキンハウス	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアスプラス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	イメージファイト	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	¥7000
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	F1サーカス	日本物産	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	キックボール	メサイヤ	¥6000
未定	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	未定
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ブリッキー(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	バイオレント(仮)	アイ・ジー・エス	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月21日	ファンタシースターIII	セガ	¥8700
4月27日	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	¥8500
4月27日	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
5月19日	DJボーイ	セガ	未定
5月26日	ウィップ・ラッシュ	セガ	¥6000
6月8日	サンダーフォースIII	テクノソフト	¥6800
6月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
6月	サイバーボール	セガ	未定
6月	バトレイバー	セガ	¥6000
7月20日	フェリオス	ナムコ	未定
7月上旬	インセクターX	ホットビィ	未定
7月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
7月	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	未定
7月	バットマン	サン電子	未定
7月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
7月	スーパーモナコGP	セガ	未定
7月	E-SWAT	セガ	未定
7月	四天明王	シグマ商事	未定
8月	火激	ホットビィ	未定
9月	ヘルファイヤー	メサイヤ	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	¥5500(予)
未定	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ムーンサンダー	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫／鮫／鮫／	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ストライダー飛龍	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●前号でお知らせしたデータイーストの野球ゲームのタイトルが、「ホームランナイター'90"ザ・ペナントリーグ"」に決定しました。前作「ホームランナイター」がチーム成績しかセーブできなかったのに対して、このゲームでは各選手の個人成績までセーブできるようになっています。B・バックアップ付きで7月発売予定。

●バップでは、近未来を舞台にしたアクションシューティングゲームを開発中。ただし、発売はNES版の方が一足先になります。NES版は、この夏発売予定で、タイトルは「ISOLATED WARRIOR」。FC版はタイトル、発売日とも、まだ決定してません。

●T.S.S.から、「スーパーラグビー」に続く第2弾「ワールドボクシング」の発売が決定しました。詳しくは146ページを。

●サミー工業からゲームボーイソフト「ベリウス」の発売が決定。対戦可能のアクションRPGです。

●任天堂の「バルーレファイト」(仮称)の正式タイトルは「バルーンキッズ」になりました。

●ビーピーエスがゲームボーイに参入。第1作は「パイプドリーム」。水道管ゲーム風の知的なゲームです。

●IGS初のCD-ROMソフトは「アストラリウス」、RPGとのことです。同時に発表されたHu-CARD用ゲーム、「ブリッキー」はパズルゲームになります。



ファミコン必勝本
次号Vol.10
5月2日
水曜日発売!
予価360円(税込)

●さて次号はゴールデンウィークまっさい中のため発売日が、いつもとちょとちがう! 5月2日の水曜日だからねー! それでファイナルファンタジーIIIの巨大マップと必勝ガイド大特集!!

特別ふろく FFIII ファイナルファンタジー超巨大マップ

さーておなじみQ&A大特集です! 女神転生II、ファイアーエムブレム、マダラ、ウィズIII、ワタル外伝もやるよ!

RPGお助けヒントQ&A大特集

CALENDER

4/20(金)	ファミコン必勝本Vol.9発売 Cファイアーエムブレム(任天堂)発売 C黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説(日本物産)発売 PCネクロスの要塞(アスク講談社)発売 GBスーパーチャイニーズランド(カルチャーブレーン)発売 GBプロディア(トンキンハウス)発売 GBパズルロード(ビック東海)発売 GBポパイ(シグマ商事)発売 GBデッドヒートスクランブル(コピアシステム)発売
21(土)	
22(日)	
23(月)	
24(火)	
25(水)	
26(木)	
27(金)	Cファイナルファンタジー III(スクウェア)発売 PC青いブリンク(ハドソン)発売 PCバルンバ(ナムコ)発売 PCフォーメーションサッカーヒューマンカップ(ヒューマン)発売 PCデスブリンガー(日本テレネット)発売 MDサイオブレードスペシャル(シグマ商事)発売 MDTELTELまあじゃん(サン電子)発売 GB天神怪戦(メルダック)発売 GBサッカーボーイ(エピックソニー)発売 GBロックンチェイス(データイースト)発売
28(土)	GBスヌーピー(ケムコ)発売
29(日)	
30(月)	
5/1(火)	
2(水)	ファミコン必勝本Vol.10発売 GBレッドアリーマ魔界村外伝(カプコン)発売
3(木)	
4(金)	
5(土)	
6(日)	
7(月)	
8(火)	
9(水)	
10(木)	
11(金)	

AFTER THE GAME

●創刊当時まだ小学生で、編集部によく遊びに来ていた読者の子が「今度、高校生になりました」なんて挨拶にきます。すっかり大きくなっちゃって (井)

●「女神転生IIのすべて」という本が出ることになりました。24時間戦ってしまった。見てね。カプコンが「アゲマン」のゲーム版出したらすごいことになるね。 (ヒラ坊)

●暖かくなったらいきなり風邪をひいた。頭クラクラ、鼻水ズルズルで悲惨だけど、今ひいとけばGWは健康に過ごせるとふんでいる。あーでもつらい。 (高城)

●必本の増刊号「PCエンジンクラブVol.2」がついに発売! 攻略テクから裏ワザまでPCエンジンゲーム141タイトルを満載。お買い得だぞ (ハルク)

●寒い時には家の中でゴロゴロしているのが1番のストレス解消だったのに、最近は家にいると返って疲れてしまったりします。身体が運動を求めているのかな。(マッキー)

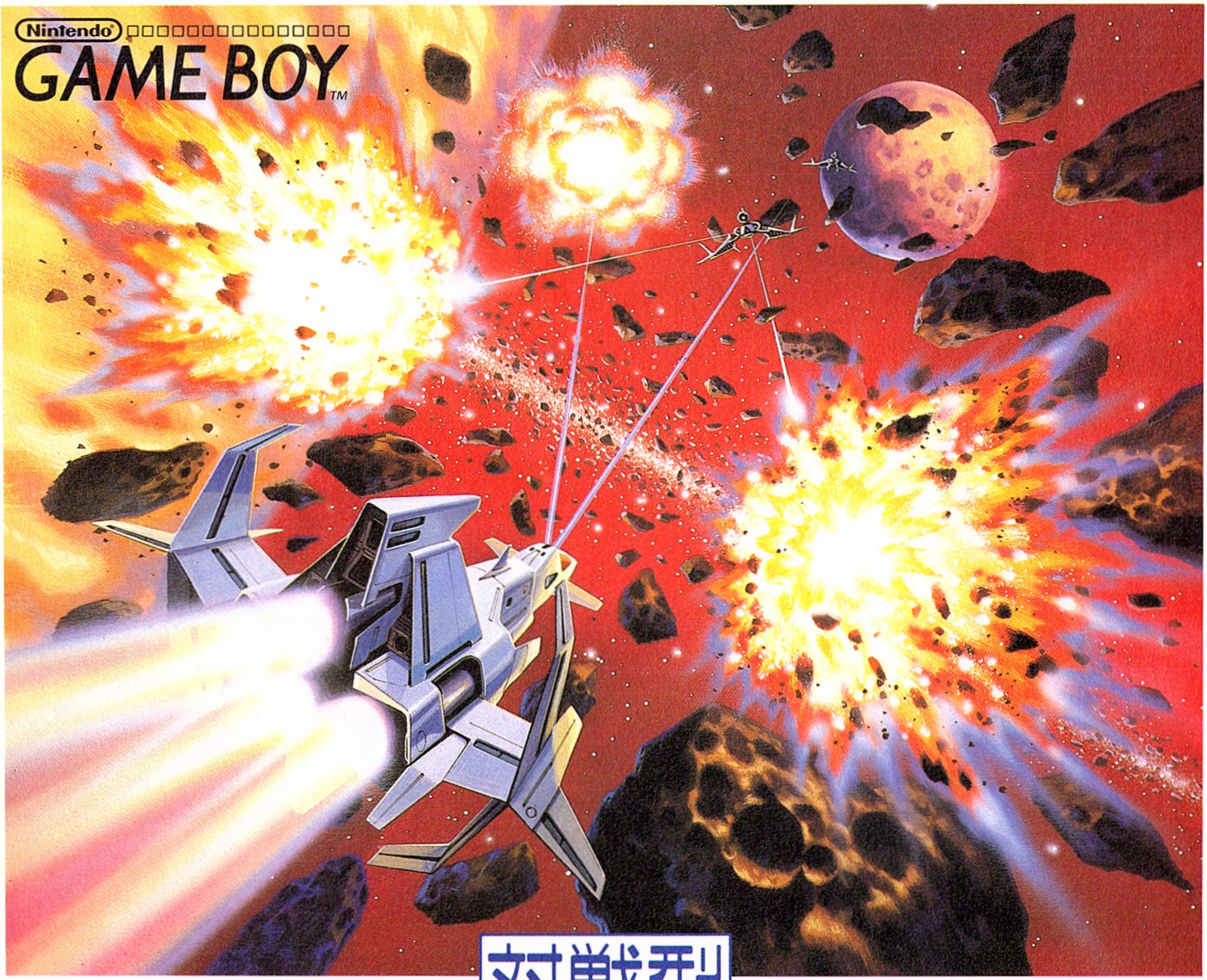
●最近、視力の低下を感じる。ちょっと遠くを見わたすと、ウィザードリィのように「おぼろな人影」や「やつれた姿」程度にしか物が見えない。どうしましょ。 (根本)

ファミコン必勝本
1990年5月4日号
Vol.9

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

スペース・アクション発進!!

7つのステージに炸裂するオリジナルシューティングゲーム!!

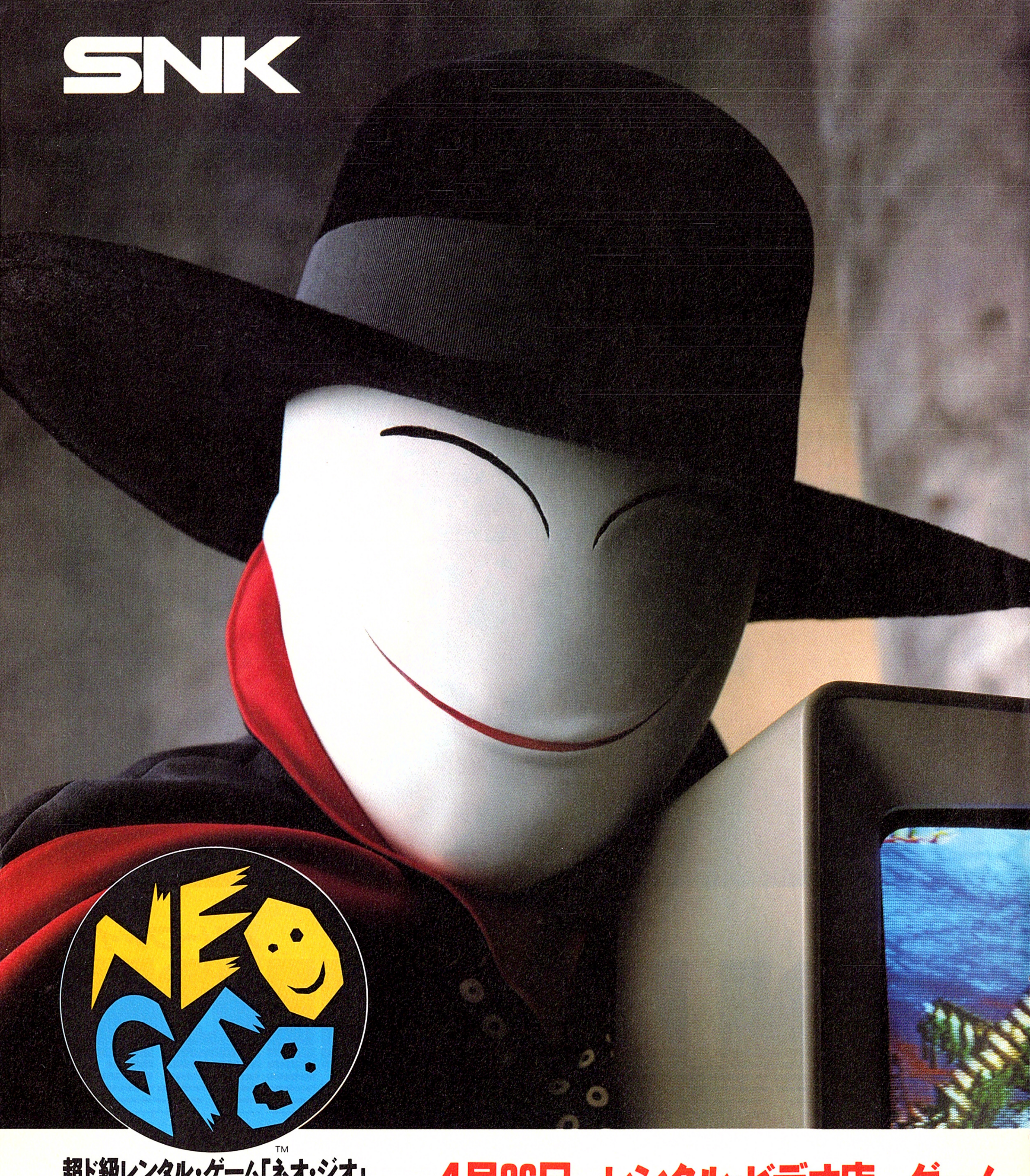


対戦型
1人でも遊べます

バリーファイア

VOLLEYFIRE

Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1990年6月発売予定 DMG-VFJ 3,200円



超ド級レンタル・ゲーム「ネオ・ジオ」™

4月26日、レンタル・ビデオ店、ゲーム

株式会社 エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F



凄いゲームを、連れて帰ろう。

ゲームセンター・マシンとまったく同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

最先端のゲームセンター・マシンをプレイしたなら、あなたは、きっと感じるだろう。家庭用ゲーム・マシンとは次元の異なる迫力の世界を。これからは、その興奮が家庭でも楽しめるのだ。「ネオ・ジオ」は、当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS(マルチビデオシステム)」と、まったく同一のゲームがレンタルで手にできる新時代のエンターテインメント・ギア。コンパクトなボディに、最大330メガもの大容量データ・メモリーを始め、最新の技術と表現力を凝縮。立体感溢れるグラフィック、卓越したスピード感、そして人の絶叫や歌声をもリアルに再現するサウンドをベースに、ストーリー性豊かなゲームが、超ド級の迫力で展開される。そのハイグレードな臨場感に、プレイヤーは、きっと震撼するはず。さあ、凄いゲームを連れて帰ろう。あなたの部屋は、かつてない劇的なゲーム・ワールドに包まれる!

超ド級のソフトを次々とリリース。乞うご期待。





センターで、レンタル開始。

劇的体験 MAX330MEGA

ファミコン必勝本
5月4日号
1990年5月4日発行
第5巻第9号(通巻94号)
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 340円(本体330円)